LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

1000

IN ANTEPRIMA
FA PREMIER LEAGUE STARS
TOMB RAIDER IV
WIP3OUT
FORMULA 1 '99
SLED STORM

SETTEMBRE
1 9 9 9
L.7.000
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM

SPECIALE
BUDGET GAMES

ONE ON ONE
FOX INTERACTIVE

RECENSITI
DINO CRISIS
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
FATAL FURY WILD AMBITION
RACING LAGOON

R/C STUNT COPTER
GIOCATTOLO O VIDEOGAME?

PuchiCarat™

EVENT
EVOLUTION ENTERTAINMENT

PlayStation™

TI ASPETTIAMO ALLO
smau 1999
Pad. 25/1
dal 30/9 al 4/10

completamente in ITALIANO

FINALMENTE
UN PUZZLE GAME FACILE,
INTUITIVO ED APPASSIONANTE!
• DAI CREATORI DELLA FAMOSISSIMA SERIE "PUZZLE BUBBLE" E "BUST-A-MOVE"
• 12 PERSONAGGI SELEZIONABILI E 3 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ
• VARIE POSSIBILITÀ DI GIOCO: DA SOLI, CONTRO IL COMPUTER O SFIDA TESTA A TESTA CON UN AMICO!
• DIFFERENTI MODALITÀ DI GIOCO: ARCADE, AVVENTURA, ATTACCO A TEMPO E LIBERA
guarda
GAME NETWORK
DIGITAL TELEVISION
www.gamenetwork.it
gioca in
GAME ON LINE.IT
www.gameonline.it
divertiti con
FORNITORE UFFICIALE
HalifaX
www.halifax.it

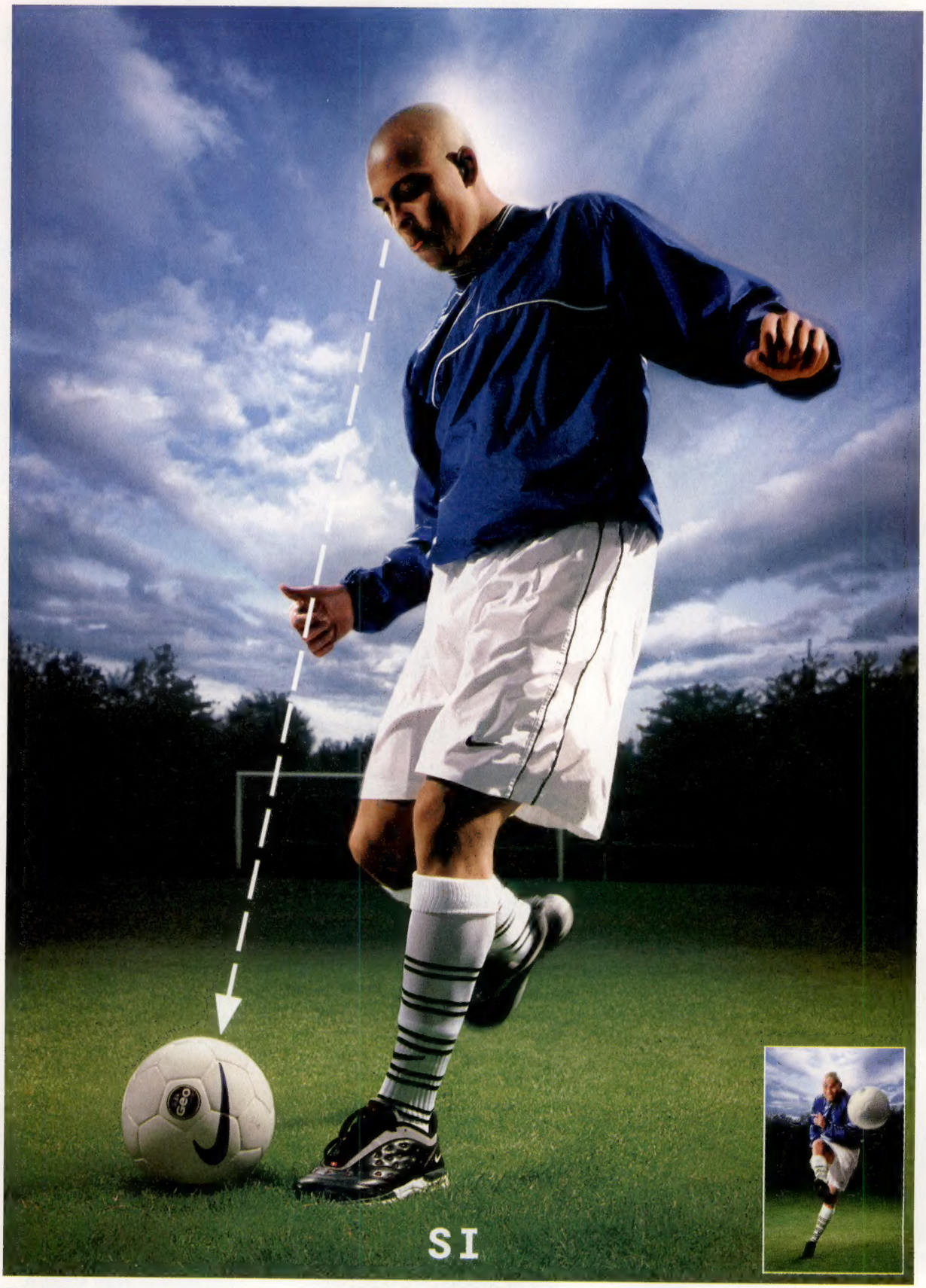


Fig. 1

La cosa più importante quando ti eserciti a calciare è tenere lo sguardo sulla palla.

I TUOI 90 MINUTI INIZIANO QUI

2a, 2b

Fig. 2

E non sulla tua Air Zoom Match-FIT (vedi fig. 2a, 2b) malgrado il sublime tocco di palla, l'aderenza su ogni tipo di superficie, gli straordinari cuscinetti e l'eccezionale stabilità.

Sommario

N°62 - Settembre 1999

PREVIEW

FA Premier League STARS	32
Fear Factor	36
Formula 1 '99	26
Sled Storm	28
South Park	40
Strider 2	51
Team Buddies	42
The King of Fighters '99 (coin-op)	50
Tomb Raider 4: the Last Revelation	38
Urban Chaos	34
Vigilante 8 2nd Offense	30
Wip3out	24
Wu-Tang: Shaolin Style	44

REVIEW

360	104
Aironauts	106
Attack of the Saucerman	110
Centipede	96
Dance Dance Revolution	94
Dino Crisis	76
Fatal Fury Wild Ambition	100
Fighter Maker	102
Gungage	84
Kagero: Deception 2	90
Metal Gear Solid Integral	80
Pepsiman	108
Persona 2: Innocent Sin	82
Racing Lagoon	88
R/C Stunt Copter	86
Rival Schools Hot B. Youth Diary 2	98
Virus	92

PLAYGROUND 08

Prosegue incessantemente il dibattito "videogiochi uguale arte?".

PLAYFAQ 14

Le risposte ai quesiti più importanti. Chi siamo? Dove andiamo? Er, più o meno...

PLAYWORLD 16

GT2, **Resident Evil 3**, **Music 2000**, **Tomba! 2**, **Speedball 2100**... viva l'originalità.

BIG IN JAPAN 46

SquareSoft, a quanto pare, è più attiva che mai. E lo stesso vale per Konami...

OUTER WORLDS 52

Dreamcast, Nintendo, console portatili e PC. Tutto in una rubrica.

PLAYNET 58

La rubrica che, come per magia, fa automaticamente lievitare la vostra bolletta telefonica.

RETROGAMING 62

Commodore e le console: un binomio che purtroppo non ha mai funzionato.

VISUALITY 64

Preparate pennelli e tavolozza (virtuali): si inizia a fare sul serio!

ONE ON ONE 68

Questo mese una chiaccherata coi parenti di Duchovny e Scully...

SPECIALE 70

Daniele Leli ci guida alla scoperta dei fin troppo sottovalutati titoli *Platinum*.

SUPERTRIX 112

Per imbrogliare senza essere scoperti dalla maestra...

PRIMO PIEDE 114

Il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

UNA COPERTINA PROVOCATORIA PER IL NUMERO DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE che accoglie fra le sue pagine la recensione dell'ottimo **Dino Crisis**. L'uncino insanguinato di un *raptor* e la lercia arcata dentaria di un T-Rex, si sono fatti da parte per far posto alla vera novità ludica di questo mese: **R/C Stunt Copter**. Se esistesse ancora il parametro "originalità", vi avremmo probabilmente assegnato il punteggio massimo (ma questo il lettore accorto lo capisce da solo, leggendo la recensione a pagina 86). Certo, l'originalità in sé non è sufficiente a fare di un videogioco un'esperienza ludica appagante, ma **R/C Stunt Copter** è anche dannatamente divertente. Ciò nonostante, non tutti sembrano preferire l'innovazione alla reiterazione. Mentre scrivo questo editoriale la critica comincia a spaccarsi sul simulatore di elicotteri radiocomandati targato Shiny: da un lato c'è chi lo stronca per l'eccessivo realismo del modello di guida, dall'altro chi, come **SPC**, lo premia proprio per questo.

Con più di un anno e mezzo di sviluppo alle spalle, **R/C Stunt Copter** introduce un nuovo genere videoludico, una nuova categoria di simulatori di volo. Mentre **Tomb Raider** arriva alla sua quarta iterazione (vedi anteprima a pagina 38), **wipEout** alla terza (pag. 24) e **Vigilante 8** alla seconda (pag. 30), promettendo *more of the same*, **R/C Stunt Copter** costringe ad assimilare una nuova meccanica di gioco, una nuova modalità di interazione col mondo digitale, un nuovo impiego dello spazio virtuale trasferendo nei 2 Mega di PlayStation tutto l'occorrente per imparare (davvero) a pilotare un elicottero radiocomandato. Laddove la totalità della produzione PlayStation fa leva su meccanismi di gioco triti e ritriti, già digeriti, Shiny ha avuto l'ardire di crearne uno nuovo dal nulla e non poteva non essere premiata per questo. Intanto, le vendite di **Driver** (un'altra novità degli ultimi mesi) galoppano verso i primi posti delle classifiche europee ed americane, dimostrando (a GT Interactive soprattutto) che il videogiocatore sa ricompensare la sperimentazione pur restando fedele ai più blasonati *franchise*.

E **Dino Crisis** è uno di questi. L'ultimo *survival horror adventure* di Shinji Mikami ha sorpreso per la qualità tecnica dell'*engine* poligonale (schiaffeggia idealmente i programmatori di **Silent Hill**), per alcune migliorie apportate al sistema di salvataggio e all'inventario, ma di reali novità introdotte nemmeno l'ombra. Ironicamente definito come "un nuovo capitolo della saga di **Resident Evil**" da Igor Berzi nella recensione che trovate a pagina 76, **Dino Crisis** non ci ha deluso, giammai, ci ha solo vagamente indispettito per lo scarso sviluppo della struttura di gioco rispetto a quella occorsa nel comparto grafico. Punto e a capo.

Dopo lo speciale **100% Emulazione** curato da Adriano Avecone (che in **Visuality** di questo mese dà il via alla modellazione della sua creatura poligonale), questo numero di **SPC** accoglie un'analisi dettagliata del mercato dei *budget games* curata dalla *new entry* Daniele Leli. A partire da pagina 70, i lettori potranno conoscere tutte le novità sulla linea *Platinum*, quali meccanismi determinino l'inclusione dei giochi PlayStation in quest'ultima, quali siano le differenze fra le versioni in edizione economica e quelle *full price*, quali siti Internet permettano di tenersi aggiornati sulle nuove uscite, nonché l'elenco di tutti i titoli *Platinum* distribuiti fino ad oggi corredato da una serie di mini-recensioni dei più importanti (fra cui **wipEout 2097**, **Gran Turismo** e **Abe's Oddysee**). Mica male...

NEXT MONTH

Chiudiamo con un consiglio spassionato: non perdete il prossimo numero di **SPC**. Ok, ve lo diciamo sempre, ma stavolta la sorpresa che troverete allegata al numero 63 di **SPC** è davvero succosa. Lo sapete benissimo, **SPC** non è avvezza a regalare futili gingilli. Non amiamo gli specchietti per allodole, nella fattispecie poster, adesivi e amenità simili. Se deve ricompensare i suoi affezionati lettori, **SPC** o lo fa alla grande oppure desiste. Ebbene, non vi dirò di che si tratta, ma vi lascerò riflettere su un paio di indizi a riguardo. Le lettere "MBF" e un titolo: *L'innovazione tecnologica nei videogiochi. Tra mercato e fenomeno sociale.*

Siete stati avvertiti.

Marcello Cangialosi
morfeus@tin.it

SUPER PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DIREZIONALE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
TELEFONO: 02/665261 - FAX: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	PAOLO REINA
COORDINAMENTO EDITORIALE	MASSIMILIANO ANTICOLI
CONSULENZA EDITORIALE	SIMONE CROSIGNANI
CONSULENZA TECNICA	MARCELLO CANGIALOSI
REDAZIONE	PAOLO CARDILLO
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	SIMONE CROSIGNANI
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	NICOLAS DI COSTANZO
UFFICIO TRAFFICO	BARBARA VARISCO

HANNO COLLABORATO:
ADRIANO AVECONE, IGOR BERZI, DIEGO CORTESE, IVAN FULCO, DANIELE LELI, ERIK PEDE, FABRIZIO PEDRAZZINI, MARCO RAVETTO, MATTEO TENCA

PUBBLICITA'
PUBBLICITÀ DIRETTA GRUPPO FUTURA
LAURA MENEGHIN - TELEFONO: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)
ABBONAMENTI
UFFICIO ABBONAMENTI GRUPPO FUTURA
TELEFONO: 02/66526213
(DALLE ORE 9 ALLE 12:30)
FAX: 02/66526300
(I VERSAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI SUL CCP N°38805206)

STAMPA
TIBER - BRESCIA
FOTOLITO
DTP - BRESSO (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - VIA BETTOLA 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

PlayGround

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

SALVE MORPHEUS,
la lettera di Daniele Stroppolo apparsa sul numero 60 di **SPC**, mi ha talmente turbato che non ho potuto fare a meno di stendere una missiva di risposta. Caro Daniele, non capisco cosa tu abbia da contestare a coloro che elogiano il videogame quale forma d'arte, attribuendo loro uno scarso spessore intellettuale ed alludendo, neppure tanto sottilmente, alla loro presunta condizione di "inebetiti dalle radiazioni del monitor" (descrizione elaborata da psicologi ignoranti e senza scrupoli). Riferendoti allo spessore intellettuale, presumo tu intenda che i videogiocatori che considerano arte un *videogame* non possiedano una preparazione tale da consentirgli di scindere i "beni di consumo creati per soddisfare leggi di mercato" da opere di ben altra validità come le pitture o le sculture classiche. La questione non risiede esclusivamente in una confusione fra l'arte intesa come attività umana compiuta grazie all'ingegno e all'utilizzo di regole e codici elaborati sulla base dello studio e dell'esperienza (come lo sono anche le arti marziali) e l'arte classica, ma scaturisce proprio dal confronto diretto di quest'ultima con gli attuali videogiochi (non è casuale la citazione di Beethoven nella tua epistola). Il risvolto economico non mi pare sia esclusivo del campo dell'intrattenimento elettronico. Del resto, ogni artista ha cercato il metodo migliore per mantenersi ed è ricorso spesso alle proprie abilità per assicurarsi una certa disponibilità economica, prestando il proprio talento al servizio di mecenati e non è possibile biasimare un tale comportamento poiché la società impone che non si possa vivere di sola arte. [...]

Non mi è chiaro, inoltre, per quale motivo tu debba denigrare il gioco elettronico definendolo un semplice "bene di consumo" quando esso rappresenta un connubio perfetto delle forme più tradizionali di arte (aspetto che cresce in evidenza con il susseguirsi delle generazioni videoludiche): musiche soavi, trame elaborate e intriganti, personaggi dalla studiata psicologia, ambientazioni evocative, sono caratteristiche presenti in molti videogiochi frutto di talentuosi disegnatori, valenti musicisti, virtuosi programmatori. L'arte videoludica va oltre le arti tradizionali presupponendo la presenza dell'utente per esternare le proprie qualità: il *videogame* è completo se "condito" con le abilità del giocatore che ne diventa parte integrante e, addirittura, l'opera assume connotati differenti in base all'utente che ne usufruisce. E' quest'ultima caratteristica che rende l'arte videoludica così affascinante e innovativa, ma tu, Daniele, sono certo non riesci a condividere le mie riflessioni. Tu che accusi di idiozia e di scarso spessore intellettuale gli utenti dalle convinzioni simili alle mie, non ti rendi conto di essere così superficiale e poco sensibile da non riuscire a trascendere l'aspetto "giocoso" dell'opera videoludica. Un *handicap* comune a tutti i videogiocatori di mia conoscenza. Tale limitazione è, a mio parere, alla base delle piaghe del mondo videoludico, come la pirateria (alimentata da chi ignora il valore artistico del videogioco preoccupandosi unicamente dell'aspetto economico, trattando i giochi come semplici "beni di consumo"), la diffamazione da parte della stampa non specializzata (*no comment*), le lamentele riguardo al prezzo eccessivamente elevato dei giochi (giustificabili solo in parte) e, in qualche modo, anche l'emulazione nelle sue forme più sconsiderate.

> "L'arte videoludica va oltre le arti tradizionali presupponendo la presenza dell'utente per esternare le proprie qualità"
>
> *Alessandro Comità*

Probabilmente nessuno (me compreso) possiede la maturità necessaria per individuare nel videogioco (nella sua totalità) le potenzialità artistiche, da ormai troppo tempo sottovalutate o ignorate del tutto. Del resto, i quadri di Van Gogh furono disprezzati o trascurati fino alla morte dell'autore. Il paragone non è impeccabile, ma rende bene l'idea.

Spero vivamente che il tempo mi dia ragione e che i videogiochi possano essere rivalutati secondo un'ottica diversa in un futuro non troppo remoto.

Grazie per l'attenzione.

Alessandro Comità

Grazie per il tuo prezioso intervento Alessandro. Guarda caso, Daniele Stroppolo ci ha inviato una seconda e-mail a riguardo. Sentiamo cos'ha da puntualizzare...

CIAO MORPHEUS,
ti riscrivo dopo aver letto la tua risposta alla mia lettera pubblicata sul n°60 di **SPC**. Le tue riflessioni sono al solito pertinenti e ben argomentate, ma non me la sento di condividere la tua visione dell'arte. Infatti, nonostante io non sia ancorato ad una visione classica (e se vogliamo reazionaria) dell'arte, non credo che sia del tutto lecito far rientrare l'espressione creativa videoludica tra quelle meramente artistiche. Dal mio punto di vista, tale espressione manca di una parte fondamentale per poter essere definita arte: l'*humanitas*. Con questo termine cerco di raggruppare in una sola parola tutto ciò che fa parte del lato comunicativo dell'espressione artistica: filosofia, morale, ideologia politica o anche semplice provocazione, non rientrano in un concetto di arte in cui poter inserire anche il videogioco. E' per questo che dentro di me classifico Fritz Lang, Stanley Kubrick o Pietro Manzoni con la sua "merda d'artista" per l'appunto come artisti, mentre Shigeru Miyamoto o Hideo Kojima no. **Mario 64** non è una forma portatrice di un messaggio, è solo l'espressione di un grande ingegno. A mio parere il pericolo di estendere la definizione di arte anche al videogioco è proprio quello di perdere di vista il lato più profondo dell'espressione artistica. Infatti, ogni persona particolarmente talentuosa in un determinato campo può rientrare in una definizione così lata: Bobo Vieri e Paolo Maldini artisti del pallone? Tony Hawk artista dello skateboard? Secondo me è una tendenza pericolosa. Semmai potrei ritenere meno inopportuno utilizzare il termine di "genialità": a mio parere quest'ultima, essendo una qualità individuale e non un'astrazione come il concetto di arte, non presuppone che essa si esprima in qualche campo particolare: effettivamente può esistere un genio del *game designing* così come un genio dell'ingegneria navale, del tennis o della pittura. Ma solo quest'ultimo secondo me può godere del titolo di artista.

Spero con questa mia lettera di contribuire a mantenere ad alti livelli quella che secondo me è la rubrica di posta più interessante del settore, anche a livello internazionale. Ho potuto verificare personalmente che anche la posta di riviste straniere dedicate ad un *target* adulto spesso si limitano ad un elenco di lamentele sui voti dati a determinati titoli, o di accuse di favoritismo nei confronti di una certa console ai danni di un'altra. Credo che anche mantenere alti gli standard qualitativi della rubrica in cui maggiore è il contatto tra lettore e redazione, ed in cui è quindi possibile provare lo spessore intellettuale del popolo videoludico, sia un modo per dimostrare che non siamo un "branco di idioti inebetiti dalle radiazioni dei monitor" (autocitazione).

Daniele Stroppolo
Via e-mail

Il vero limite della nostra ricerca di un'identità artistica del *videogame* (o di una sua piena rivendicazione), è che procediamo per analogia. Tendiamo, in sintesi, a ricercare nel *videogame* gli elementi di definizione delle arti classiche.

Nessuno vuole appendere i videogiochi

alle pareti dei musei, né sostenere presunti parallellismi fra la scultura e la modellazione 3D, la musica classica e la digitalizzazione audio, l'arte pittorica e lo *scrolling* parallattico. Sia chiaro, il *videogame* è arte solo quando è espressione di creatività e genialità al tempo stesso. Giammai attribuirei la qualifica di opera d'arte ad un *videogame* scadente. Non sono senz'altro opere d'arte titoli come **Attack of the Saucerman** o **Formula 1 '98**. Lo sono invece **Metal Gear Solid** e **Zelda 64**, non solo perché tecnicamente eccellenti (e la tecnica è un presupposto all'espressione artistica. Ignorando le tecniche basilari del disegno, della prospettiva o della miscelazione dei colori, dubito che Michelangelo sarebbe stato in grado di prodursi nella realizzazione della cappella Sistina), divertenti o coinvolgenti, ma piuttosto perché irrompono nel panorama videoludico ponendosi al di sopra del deprimente guazzabuglio digitale che ci circonda. In una recente intervista a David Cronenberg, pubblicata sul numero di agosto di *Arcade* (nuova e interessante rivista inglese dedicata ai viggì), l'autore di *eXistenZ* descrive l'artista come "colui che ha una visione che altri non hanno ed usa le sue abilità per portare la gente verso luoghi che non potrebbero visitare altrimenti". Ditemi se Hyrule non è un posto che senza Miyamoto non avremmo mai visitato.

Tu dici: "ogni persona particolarmente talentuosa in un determinato campo può rientrare in una definizione così lata". Be', in un certo senso è proprio così. Prendi Michael Jordan, ad esempio. Sebbene tutti i giocatori dell'NBA conoscano le tecniche del basket, solo lui era capace di tenere gli spettatori col fiato sospeso mentre volava a canestro compiendo acrobazie col pallone. Idem per Maradona (non direi proprio Maldin o Vieri) e la sua famosa volata a rete contro l'Inghilterra nell'86. Sono artisti del pallone, esatto. Perché no? Il campo d'azione della loro creatività-genialità non è una tela, un blocco di marmo o un pianoforte, bensì il campo da gioco. L'opera d'arte non è necessariamente qualcosa che sta lì, immobile, a lasciarsi ammirare. L'arte può esprimersi secondo modalità molteplici, essere statica o dinamica, visibile o invisibile, "seria" o ludica (come il videogioco-capolavoro). Ecco, credo che l'arte sia suscettibile di definizioni molteplici in virtù della sua molteplicità espressiva, e negare aprioristicamente quella ludica non mi sembra sensato.

CIAO MARCELLO,

ho appena finito di leggere la tua risposta alla lettera di Simone Sgarbi, nel numero 60 di **SPC**. Anche se sostanzialmente sei di più miti consigli rispetto al tuo interlocutore, dalla tua risposta mi pare di aver capito che pensi che ok, i videogiochi vecchi sono brutti, ma al tempo erano belli e come tali vanno preservati in quanto parte della storia videoludica. Mah, non so se sono io che ho qualcosa che non va, ma a me molti giochi vecchi piacciono come e più di quelli attuali, indipendentemente da grafica, sonoro e tutto il resto. Anch'io ho avuto diverse delusioni, diversi giochi che ricordavo come capolavori e che invece si sono rivelati mezze schifezze. Molti giochi li ho però giocati così tanto che, anche se oggettivamente non sono un granché, non posso fare a meno di rigiocarli ancora e ancora. Per rivivere il passato, dite? E che male c'è? Grazie all'emulazione ho inoltre scoperto videogiochi all'epoca ignorati o poco approfonditi. Da piccolo facevo sempre la spazzata a **International Karate** e a **Barbarian** sempre la capriola, mentre ora rigiocandoli un po' più "seriamente" li ho riscoperti come due picchiaduro molto profondi e tecnici. Grazie agli emulatori ho scoperto la Treasure che, non avendo mai avuto il Megadrive, non avevo mai conosciuto: ho scoperto giochi bellissimi quali **Gunstar Heroes** e **Alien Soldier**, dei quali onestamente non saprei indicare un corrispettivo odierno (quindi o li giochi emulati o niente!).

Il mondo del *retrogaming* è immenso e molto articolato e secondo me è sbagliato rigettarlo dopo una o due delusioni. Del resto la fuffa usciva prima come e più di

CONSOLE GAMES

VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

TUTTE LE NOVITÁ IN ANTEPRIMA
IMPORTAZIONE DIRETTA VASTO ASSORTIMENTO
DI ACCESSORI ED USATO A PREZZI ECCEZIONALI.

PlayStation · SEGA SATURN · NINTENDO64 · Dreamcast · PC cd rom

VIENI A TROVARCI NEL NOSTRO GRANDE NEGOZIO A SOLI 2 KM
DALL' USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME DIREZIONE
MONSUMMANO T. - AMPIO PARCHEGGIO
ORARIO 9.30 - 13.00 / 15.30 - 20.00 CHIUSO IL MARTEDI

DA NOI SOLO GIOCHI ORIGINALI

oggi ed è normale che se ci si scarica un giga di ROM più della metà sarà inguardabile.

Bruno Barbera
ocelot@tiscalinet.it
ocelot@softhome.net

D'accordissimo. Non c'è niente di male nell'apprezzare o nel (ri)scoprire i vecchi *games*. Ciò nonostante, come confermi tu stesso ("diversi giochi che ricordavo come capolavori si sono rivelati mezze schifezze"), il rischio di incrinarne il ricordo esiste. Non a caso, rispondendo alla lettera di Simone Sgarbi, ho parlato di "rischio" non di certezza e non ho invitato a rigettare il *retrogaming* per questo. Il mio consiglio finale suggeriva proprio l'opposto.

CIAO, VORREI DIRE DUE PAROLE

riguardo all'episodio di censura che si è verificato ai danni dei due immensi capolavori Capcom: **Resident Evil 1** & **2**. Nel nostro Paese coloro che ricoprono incarichi di pubblica utilità, spesso si distinguono per il loro scarso impegno sul lavoro, ovviamente non tutti, è chiaro, ma molti di loro hanno contribuito a fare nascere varie leggende metropolitane in cui si favoleggia di mitici posti di lavoro comodi, dallo stipendio sicuro e dalla quasi nulla fatica fisica e, in questo caso, anche mentale. Sì, perché nessuno che abbia un cervello da fare lavorare compierebbe un'azione così inutile e insensata. Ritirare, censurare, sequestrare un videogioco perché, a detta di queste eminenze grigie pagate fior di milioni al mese, con mesi di ferie pagate, spesati di tutto e con una fantastica pensione che li aspetta condita con un'altrettanta faraonica buonuscita, a detta loro, dicevo, istigano comportamenti violenti. Bene io ho 26 anni oggi e 3 anni fa ormai giocavo per la prima volta al primo episodio di **Resident Evil**, trovandolo incredibilmente innovativo, coinvolgente e stupendamente realizzato; mi faceva venire i brividi, è vero, ma non sono mai uscito in strada con un fucile a pompa a sparare in faccia alla gente che passava. Ora io non metto in dubbio che ci possano essere persone più sensibili alle quali la prolungata esperienza videoludica dei titoli Capcom possa provocare fastidio, ma penso semplicemente che queste ultime smetteranno di giocarci e basta. Trovo più istigatore alla violenza un **Unreal**, un **Quake**, un **GTA**, un **Half-Life**, un **Carmageddon**, un **Tomb Raider** (in cui ammazzi anche i poliziotti dell'Area 51 che stanno lì a fare la guardia ai detenuti), un **Need For Speed** in cui fai a sportellate con macchine della polizia, un **Tekken**, un **Soul Edge**, un **Colony Wars**, un **Road Rash**, un **Silent Hill** (con tanto di carrozzina ribaltata e con cadaveri crocifissi alle inferriate e bambine in trasformazione genetica e scolari-fantasma da ri-ammazzare), un **Parasite Eve** (con il teatro in fiamme e gente che cade e si sfracella dai palchi), insomma potrei andare avanti all'infinito facendo capire (ma tanto lo sapete tutti benissimo, tranne i magistrati) che con questo concetto TUTTI i giochi andrebbero sequestrati [meno male. Per un attimo ho temuto che volessi asserire che tutti i videogiochi sono violenti tranne **Resident Evil** ^_^]. Ma il punto sta nel lavoro che fanno/non fanno in quegli uffici di prima.

Vi riassumo la giornata in cui hanno deciso di compiere questa nefandezza: vanno in ufficio tranquilli come al solito e si fermano la solita mezz'ora buona davanti alla macchina del caffè, dopodiché ricevono una telefonata dai "piani alti", i quali comunicano che sono state fatte delle segnalazioni dalle associazioni-genitori-anti-passioni-dei-figli e mamme-anti-rock e nonni-anti-plystation riguardo ad alcuni videogiochi. I "piani alti" li esortano a darsi una smossa e minacciano ritorsioni sul loro piano ferie e questi, per dimostrare che non stanno lì a scaldare la sedia e che il doppio stipendio che prendono è meritato, indagano superficialmente sul fenomeno videogiochi, realizzano che effettivamente anche i loro figli stanno un po' troppo a giocare e meno a studiare, e decidono di LANCIARE UN SEGNALE. Complimentoni, veramente. Ora il loro capo gli darà la conferma della settimana di Ferragosto. Intanto noi ci stiamo già organizzando per farci arrivare via *air-mail* una copia di **Dino Crisis** e una di **Resident Evil 3 Nemesis**, dando in questo modo una evidente mano alla lotta contro la pirateria... grazie e ciao.

Gigi
via e-mail

Sono d'accordo sull'indagine superficiale condotta su **Resident Evil**, non tanto sull'acrimonia verso i giudici che anima la tua missiva. Io la estenderei a tutti i benpensanti. ;-)

Ciao a tutti,
sono Ventoblu, un giocatore accanito di *game* su PC e PlayStation. Compro la vostra rivista da un anno e mezzo, la trovo superba, tecnicamente valida e soprattutto fatta bene (mi riferisco a tantissima spazzatura che si trova nelle edicole). Pensavo che la PlayStation fosse il *top* in fatto di esperienza ludica, ma da quando ho acquistato anche un PC Pentium II a 350 MHz, con Riva TNT, SoundBlaster Live e 192Mb di RAM, mi sono ricreduto. Il PC è un vero mostro di potenza: grafica bellissima, suono 3D, *frame rate* veloce ecc... Da quando ho scoperto il gioco *on-line* poi (**Quake 2**, **Half-Life**, **Unreal** ecc.) sono andato alle stelle.

> "Perché non progettate **Super 100% PC?**"
> *Ventoblu*

Alla luce di tutto questo, vorrei chiedervi: non è arrivato il momento che vi diate da fare per mettere in cantiere una rivista per PC come solo voi potete fare con la vostra competenza? Compro regolarmente The Games Machine che trovo eccezionale, ma secondo me può essere ancora migliorata. Perché non raccogliete la sfida e progettate **Super 100% PC**?

ventoblu@iol.it

Una rivista dedicata esclusivamente al settore PC avrebbe gli stessi limiti (se non addirittura maggiori) di **SPC**: offrirebbe informazione settaria e parziale sul panorama videoludico totale. Come ho già avuto modo di chiarire in passato, realizzare una rivista multiformato (diciamo pure "di videogiochi") è a mio avviso la soluzione ideale (secondo il principio dicotomico "o tutto o niente") ed è quello che cercheremo di fare. Come? Sssst...

Quatti quatti, zitti zitti, stiamo ampliando **Outer Worlds** oltre i limiti del concesso (vedi lo speciale extra sulle schede acceleratrici per PC). Non potremmo considerato il "100% PlayStation" in copertina, ma contiamo di introdurvi mini-anteprime e mini-recensioni di giochi per PC, sistemi Nintendo, Sega, ed altro ancora. Anzi, visto che ne parliamo, mi scappa una proposta: mandateci le vostre mini-recensioni (non più di 3.000 caratteri di testo) di giochi extra-PlayStation (non so, tipo **Soul Calibur** per DC, **Perfect Striker 2** per Nintendo 64 o addirittura **Mario 128** per Project Dolphin), potremmo pubblicare le più valide e chi di voi riuscirà a sorprenderci (e ce ne vuole) dimostrando un'ottima capacità di sintesi (3.000 caratteri sono pochini), un'ottima capacità nell'argomentare i propri assunti (non basta dire "**Metal Gear Solid** è bello"), un'ottima padronanza della lingua italiota (qui vi voglio), un'ottima comprensione dello stile di **SPC** (niente articolo determinativo singolare-plurare-femminile-maschile che sia prima dei nomi delle console o delle *software house* ad esempio; arrivare subito al "sodo" evitando introduzioni aneddotiche sulla vita redazionale, su quella dei vostri familiari o su come avete trascorso le vacanze in Giamaica) ed un'ottima cultura videoludica (risalente almeno all'era dei sistemi a 16-bit), chi di voi, dicevo, riuscirà nell'impresa potrebbe venire arruolato nelle fila di **SPC** partecipando così alla spartizione delle mazzette elargiteci mensilmente dai distributori di videogiochi nostrani. Inutile dire che basta una "consolle" (con due elle) per negarsi ogni speranza di arruolamento. Un consiglio: siate accurati. Rileggete almeno 10 volte il vostro articolo prima di inviarcelo. Testi tarlati da sviste sintattiche o refusi non sono certo un buon biglietto da visita. Sono inoltre ben accetti articoli di carattere generale su aspetti strettamente correlati al mondo dei videogiochi (un esempio? Troppo facile. *It's up to you!*). Sappiate, infine, che lavorare per una rivista di videogiochi non vuol dire "guadagnare divertendosi", vuol dire rispettare le scadenze, essere creativi (sempre), fare ricerche, dover scrivere una recensione di tre pagine su **Final Fantasy X** a due giorni dalla *deadline*, insomma, darsi da fare senza perdere la passione per il gioco. I compensi per queste fatiche erculee? Oltre alle mazzette di cui sopra, avrete l'opportunità di fare carriera (chi vi scrive s'è fatto le ossa sull'ormai defunta *e-zine* **OverGame** - un saluto all'editore Eolo "Necron" Perfido), di partecipare alla realizzazione di una delle migliori riviste videoludiche italiote e di vivere in un ambiente di lavoro "giovane", dinamico e stimolante, anche dalla distanza (come il sottoscritto) in virtù dei potenti mezzi offerti dalla grande Rete.

Come? Er...non saprei. Stiamo considerando tutte le ipotesi fattibili. Ti faremo sapere. Ciao. ;-)

CIAO MORPHEUS,

mi è capitato recentemente di leggere su *AudioReview* (il numero di maggio, se non ricordo male) la recensione di un DVD dello storico gruppo King Crimson. Per molti dei brani contenuti in questo prodotto audiovisivo è concessa la libertà di cambiare in tempo reale il proprio punto di osservazione e ascolto, tra un massimo di sette ed un minimo di tre messi a disposizione. Questa facoltà e particolarmente interessante per tanti musicisti autodidatti perché rende possibile seguire costantemente e da vicino lo strumentista e lo strumento d'interesse per poter così carpire tutti i particolari dell'esecuzione. Ma la vera particolarità è un'altra. I King Crimson sono sulle scene da quasi trent'anni, ma nell'ultimo periodo alcuni musicisti hanno abbandonato il gruppo e sono stati sostituiti da altri. Il DVD in questione permette di far eseguire il brano più famoso della band alla formazione preferita, cambiandola a piacimento ed in tempo reale; è pertanto possibile sentire suonare insieme artisti che nella realtà potrebbero aver suonato quelle note in momenti diver-

si, a distanza di dieci anni magari. Il livello di interattività è davvero grande se teniamo conto di due fattori:

1. si tratta di un prodotto che gira su una macchina destinata a far girare solo film e concerti.

2. assistiamo al primissimo esperimento del genere.

Il DVD, inteso come *storage medium*, mostra già da adesso le sue enormi potenzialità in campo ludico, prima ancora di essere impiegato in una console. Molti trovano errate affermazioni di questo tipo perché pensano che la quantità non possa essere determinante sulla qualità. Si tratta dello stesso ragionamento alla base dell'ostracismo verso l'introduzione del CD come supporto videoludico, anche se questa "ostilità" era giustificata da un effettivo sottosfruttamento del *medium* in questione (CD per 3/4 vuoti o infarciti di FMV per niente funzionali). Ma oggi, nonostante il miglior gioco di sempre sia uscito su cartuccia, credo si possa affermare, in tutta onestà, che l'avvento del CD ha permesso la produzione di videogiochi sostanzialmente più evoluti di quelli che gli stessi programmatori avrebbero potuto progettare per supporti meno capienti. Oltre agli ovvi vantaggi dal punto di vista prettamente tecnico (grafica e sonoro), un supporto più capiente permette la costruzione di sistemi virtuali più complessi e meno lineari, quindi più coerenti e credibili. Tra le tante critiche rivolte ai videogiochi, ce n'è una intelligente che mette in evidenza come gli attuali prodotti siano solo in teoria interattivi, dato che il giocatore è semplicemente chiamato a far assumere al sistema virtuale un numero molto piccolo di configurazioni, preparate a priori dai programmatori e non modificabili. Questo problema si può risolvere in due modi:

1. generando in maniera parzialmente casuale le situazioni che il giocatore incontra avanzando nella sua impresa.

2. mettendo a disposizione un numero estremamente elevato di situazioni alternative.

La prima strada può e deve essere percorsa, ma in modo tale che la casualità non tolga al giocatore il controllo sul sistema virtuale. Qualcuno potrebbe giustamente obiettare che anche nella realtà gli uomini possono scrivere solo una parte della propria storia, strappandola al destino, ma il videogioco, come simulazione della (eterna?) lotta contro l'imponderabile, è un concetto stimolante, ma se il mezzo per raggiungerlo è tirare i dadi, il tutto diventa ludicamente deludente. E' invece soddisfacente pensare ad una programmazione che implementi un gran numero di parametri con cui sia possibile esercitare il controllo sul gioco e che richieda capacità sostanzialmente diverse per accedere e padroneggiare ognuno di questi parametri; ogni giocatore arriverebbe allora a controllare una sua personalissima porzione di variabili di sistema (dipendentemente dalle sue attitudini e, oserei dire, dalla sua sensibilità), mentre la restante frazione simulerebbe di fatto la casualità. Questa strutturazione comporta impiego di ingegno. In particolare, in un'avventura, non basta introdurre ramificazioni frequenti, articolate ed interrelate se poi la trama prende strade diverse in base a parametri banali come il tempo impiegato o il numero di salvataggi effettuati. Un esempio in positivo è **Silent Hill**, laddove per salvare Cybil bisogna compiere un atto evoluto come occuparsi di oggetti e situazioni non fondamentali per il completamento del gioco. Ma una strutturazione così ricca richiede anche spazi grandi e quindi supporti capienti. A questo punto, qualcuno veramente esigente potrebbe obiettare che, per quante configurazioni possano manifestarsi, esse saranno comunque finite e quindi previste dai programmatori: il giocatore si troverebbe ancora a scegliere tra una rosa di alternative messe a disposizione e non potrebbe crearne di totalmente sue. Si potrebbe controbattere dicendo che un insieme numeroso può essere virtualmente infinito anche senza esserlo; ad esempio, una certa quantità d'acqua potrà sembrarci a tutti gli effetti un insieme continuo (al contrario di un mucchietto di sassolini), mentre è composta da un'enorme quantità di molecole

A BOLOGNA ora c'è CENTER GAMES

VIA BARBIERI 64/A ANGOLO VIA FIORAVANTI TEL./FAX 051.360689 NUOVA APERTURA

RAN TURISMO 2 - PSX

IL NOSTRO FORTE? LA DISPONIBILITÀ NEL FARTI PROVARE ED INFORMARTI SULLE ULTIME NOVITÀ. ARRIVI GIORNALIERI DA USA, JAPAN PER PLAYSTATION, DREAMCAST, NINTENDO 64, PC. DISPONIBILI ACTION FIGURE DI TUTTI I VIDEOGAMES, MODEL DI GUNDAM, MAZINGA, GOLDRAKE E ALTRI. PORTACHIAVI DI VARI PERSONAGGI: TEKKEN, TOMB RAIDER, LAMÙ ECT. CONSOLLE PORTATILI, GAME BOY COLOR, NEO GEO POKET COLOR, WONDERSWAN, POKET STATION, GADGET, PELUCHE, ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLLE **A PREZZI CONVENIENTI**.

SOUL CALIBUR DC

CE COMBAT 3 PSX

PERMUTIAMO IL TUO USATO. OFFERTE IN SEDE A CHI PRENOTA GIOCHI IMPORT, PAL.

DINO CRISIS - PSX

ATTENZIONE

IL LETTORE CD DELLA TUA PLAYSTATION NON FUNZIONA? NOI LO SOSTITUIAMO. DISPONIBILI: ACTION REPLAY CONVERTER ITA RENDE UNIVERSALE LA TUA PSX. INSTALLIAMO CHIP DI MODIFICA PER FINAL FANTASY VIII E GRAN TURISMO 2

FFERTE VALIDE SOLO PER LA VENDITA SU CORRISPONDENZA

IOCO IMPORT+ACTION REPLAY CENVERTER (ITA)+SCART RGB = Lire 189.900

PISTOLA+PEDALE+TIME CRISIS+MEMORY CARD - Lire 109.900

GIOCO IMPORT+JOYPAD+MEMORY CARD = Lire 159.900

GIOCHI IMPORT = Lire 129.900

GIOCHI PAL da Lire 89.900 a Lire 99.000

GIOCO PAL+JOYPAD = Lire 109.900

GIOCO NINTENDO+RUMBLE PACK+JOYPAD (TELEFONARE)

CONSOLLE PLAYSTATION+JOYPAD+ACTION REPLAY CENVERTER+SCART RGB+MEMORY

F1 WORLD GRAN PRIX 2 - N64

CHIAMA SUBITO PER PRENOTARE LA TUA DREAMCAST PAL PER

di dimensioni ridottissime (ma finite). Forse tutto l'universo (pur mostrandosi infinitamente piccolo e infinitamente grande) può in realtà assumere un numero quantizzabile di condizioni: in fondo, Cantor ha dimostrato che si possono discernere diversi gradi di infinito (cioè lo si può "contare"!) e ciò suggerisce che, in realtà, tutti i sistemi fisici infiniti siano tali solo a causa dei nostri limitati metodi di osservazione. Più praticamente, se si può dire del DVD dei King Crimson che non è possibile mettere il proprio punto di osservazione dove si vuole, si può altresì affermare che con una scelta estremamente ampia di inquadrature prestabilite, la libertà di movimento è, con buona approssimazione, garantita. In conclusione, credo di aver dimostrato che si possono fare giochi più belli facendo giochi più grandi. Ti ringrazio per l'attenzione e saluto tutta la redazione di SPC.

Marino "Zen" Garavello
Buso di Rovigo (RO)

"Si possono fare giochi più belli facendo giochi più grandi"

Marini "Zen" Garavello

Per quanto apparentemente banale ("si possono fare giochi più belli facendo giochi più grandi"), il risultato dell'analisi di Marino sul rapporto fra la capienza dello *storage medium* e la varietà dell'esperienza ludica non è errato. Del resto **Zelda 64** corrisponde perfettamente all'ideale di videogioco vasto e ricco di alternative e senza il supporto dei suoi 256 Mbit (32Mbyte) difficilmente sarebbe stato così. Sempre **Zelda 64**, però, fornisce un'obiezione all'assunto di Marino: nonostante i loro 640 Mbyte (circa 20 volte la quantità di memoria impiegata per **Zelda 64**), nessun CD PlayStation sembra capace di custodire un videogioco dalla profondità e vastità pari a quelle del capolavoro di Miyamoto. Se ne deduce quindi che sì, l'impiego del DVD offrirà terreno fertile all'ampliamento delle opzioni disponibili, ma a sfruttarne le potenzialità saranno unicamente i *designer* di talento.

Non va infine dimenticato che la capienza dello *storage medium* acquista un valore relativo se si considera la quantità di RAM montata sul sistema che lo adotta. Pur avendo a disposizione una marea di mega fra *texture*, campionamenti sonori e filmati registrati su DVD, solo una parte di essi potrà essere riversata nei 32 Mega di RAM montati su PlayStation 2 ed impiegata funzionalmente (tant'è che molti sviluppatori interpellati da **SPC** vedono proprio nei 32 Mega un limite allo sfruttamento della capacità del Digital Versatile Disk, prevedendo altresì problematiche simili a quelle sollevate dai miseri 2 Mega dell'attuale PlayStation). Esistono ovviamente tecniche di *"invisible loading"* che permettono di aggiornare i dati in memoria in tempo reale (sebbene unicamente durante le "sequenze morte"), ma, a giudicare dai risultati ottenuti su PlayStation, non mi sembra che sia una tecnica particolarmente efficace o quanto meno sufficientemente ottimizzabile da offrire risultati soddisfacenti sul piano ludico.

Mi sento, infine, di criticare proprio quell'aspetto di **Silent Hill** tanto interessante secondo Marino. L'idea di dover compiere un "atto evoluto" per salvare Cybil è certamente valida. Meno valida è l'impossibilità di tornare nell'ospedale per riempire la bottiglia di plastica col siero che la rinsavisca. In pratica si resta bloccati dinnanzi ad un'unica alternativa: uccidere Cybil. E questa non è certo libertà...

EPICO MARCELLO,
le pagine di **SPC** hanno fatto la mia conoscenza a causa di una provocazione che Giuliana Mura, in quel di **PlayGround** n°52, muoveva alla Next Generation e non solo a questa. Ebbi già modo di spiegare alla comunità videoludica la mia visione dei fatti, e non nascondo, per altro, di condividere ancora quanto già sostenuto in **PlayGround** n°54, sebbene tu avrai certamente compreso che di quella comunità mi sento esserne partecipe appieno.

E' difficile coniugare interessi diversi fra loro, quando alcuni di loro, promanando dall'eterno fanciullino che è in noi, non collimano con altri, perché diretta emanazione del *"free raider"* che è in ogni persona. Ricorderai, certamente che non celai il mio apprezzamento per ciò che A. Apreda sosteneva a riguardo del *"sense of wonder"* che il *videogame* sa stuzzicare, di chi, ancorché avvezzo ad altre incombenze, riesce ancora a valorizzare. E' così che con gran piacere leggo del ritorno del "gentil sesso" su **PlayGround** n°60.

Non condivido, tuttavia, le argomentazioni addotte da Valentina concernenti il *game-character* "Lara Croft", da molti visto come lo "spupazzamento" parodistico di turno di uno dei *videogame* che hanno fatto storia. Non sono un fan della Croft, però lo sono del principio che essa incarna, ecologismi a parte. Lara Croft è l'archeologa; è l'Indiana Jones dell'*arcade adventure* 3D. Credo che dell'attribuzione alla Croft di un ruolo così rappresentativo, seppur scippato a Harry Pitfall, quale *testimonial* al femminile del genere videoludico succitato, le ragazze dovrebbero esserne felici. Per altro, è inconfutabile, ormai da tempo, che la pulzella virtuale di turno rappresenti l'opzione alternativa per chi s'è stufato del solito energumeno tutto *pixel* e niente sostanza. Io, francamente, continuerò ad impersonare quest'ultimo, ma non posso negare l'evidenza dei fatti.

Un'altra chiave di lettura del "fenomeno Lara Croft" è quella correlata alle strategie di *marketing* che ambiscono all'acquisizione di bacini d'utenza ancora fertili. Che dire? In tutta sincerità non posso che condividerne i propositi, se il risultato derivante si concretizza in possibili ed eterosessuali sinergie comunicative. Non credo, del resto, che noi "bamboloni" necessitiamo dei suadenti poligoni della Croft quali ricettacoli erogeni dei nostri appetiti sessuali. [...]

Con empatia,
Aragon l'argonauta
Via e-mail

Non arrampichiamoci sugli specchi, **Tomb Raider** è un *videogame* fatto da uomini per gli uomini. Lara Croft è il classico stereotipo della "femmina" perfetta, quell'insieme di curve impossibili che fanno bollire gli ormoni maschili ed indispettire le donne. Alta, slanciata, col suo vitino da vespa e soprattutto con un seno grosso così, Lara Croft è la versione digitale della donna siliconata. La digitalizzazione dell'artificioso.

Tutti sanno (soprattutto le donne) che il seno è composto principalmente da tessuto adiposo ed uno dei pericoli derivanti dal dimagrimento è proprio la riduzione del volume delle mammelle (ben prima che il sedere abbia perso il suo primo millimetro di adipe). Ogni donna magra e al tempo stesso "dotata" è il frutto della chirurgia estetica o dell'uso di un Wonderbra. Fine della storia.

Certo, Eidos promuove **Tomb Raider** come un videogioco appetibile ad entrambi i sessi (sebbene il soggetto delle locandine pubblicitarie sia il più delle volte quello che c'è sotto e soprattutto "dietro" Lara Croft), ma ritengo che esaminando i dati di vendita, con particolare riferimento alla categoria sessuale presso cui si è maggiormente diffuso il titolo Eidos, il rapporto uomo/donna non risulterebbe poi così diverso da quello riscontrabile conducendo un'analisi simile fra i consumatori di *videogame* "normali", vale a dire marcatamente maschili. Un'interessante indagine condotta da Justine Cassell e Henry Jenkins del MIT sul rapporto dei due sessi col *videogame* e con l'attività ludica in generale (cfr. *From Barbie to Mortal Kombat – Gender and Computer Games*, disponibile solo in edizione inglese) ha rilevato una predilezione dei maschietti verso meccaniche di gioco marcatamente violente, laddove sparare-ammazzare-distruggere-annientare-disintegrare rappresenta il *modus fruendi* prediletto e col maggior potere attrattivo. Di converso, le donne sembrano respingere ogni attività violenta, ritenendola nella maggior parte dei casi noiosa e prediligendo un'impostazione più pacifica, alla **Abe's Odysee**.

L'analisi della faccenda va ben oltre la semplice catalogazione di ciò che in un *videogame* piace o non piace alle donne. Lo studio coinvolge altri aspetti della "cultura sociale", del rapporto fra l'uomo e le nuove tecnologie e trattarlo in questa sede porterebbe via tutto il redazionale disponibile, pertanto è bene troncare qui questa interessante disquisizione rimandando a futuri approfondimenti.

Concedetemi però un ultimo appunto. Sebbene l'industria sia consapevole del potenziale economico insito nell'ampliamento del bacino d'utenza videoludica verso le donne, nella maggior parte dei casi, ogni suo tentativo di coinvolgere queste ultime si è rivelato catastrofico, risultando nel rafforzamento degli stereotipi che dovrebbe invece abbattere. E **Tomb Raider** ne è un esempio lampante.

MET

SALDI ESTIVI

GAME HUNTER L. 59.000

finalmente diponibile l'ultima evoluzione di action replay aggiornata con i trucchi dei giochi piu recenti.
FUNZIONA ANCHE DA MODIFICA UNIVERSALE!!

TWIN SHOCK L. 30.000

disponibile in 10 colori
meccanica brevettata a doppia vibrazione.

DUAL SHOCK SONY L. 40.000

prezzo bomba per un prodotto bomba!

VENDITA DVD VIDEO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA 24/48 h

SUPER PROMOZIONE!!!

LIBERO GRANDE

\+

ACTION REPLAY GAME ENHANCER

\+

GIOCO EURO A SCELTA

= **L. 180.000**

installiamo il chip STEALTH l'unico in grado di visualizzare i giochi protetti

ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PlayFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Q Ma che fine ha fatto **Legacy of Kain 2: Soul Reaver**?

A Previsto inizialmente per marzo, il titolo di Crystal Dynamics sarebbe dovuto uscire a maggio, poi a giugno, adesso, dice Eidos, ad agosto... almeno negli States. In un'intervista rilasciata al periodico statunitense *MCV*, Jonathan Kemp, amministratore delegato di Eidos ha dichiarato: "la versione USA è attualmente al vaglio di Sony of America per l'approvazione, mentre il codice della versione PAL non sarà pronto fino alla fine di agosto". In altre parole, considerando il tempo richiesto per il *packaging*, la produzione in massa e l'invio del gioco presso i dettaglianti locali, mi azzardo a dire che per metà settembre o i primi di ottobre, **Soul Reaver** PAL sarà nei negozi nostrani.

Q Visto che Naughty Dog non realizzerà **Crash Bandicoot 4** dobbiamo ritenere la saga conclusa?

A Certo che no. Figuriamoci se Sony non investe in un *franchise* così remunerativo. Lo sviluppo di **Crash Bandicoot 4** è attualmente in corso presso gli studi di Eurocom, *software house* autrice di **Machine Hunter**, **Duke Nukem 64** e **Hercules**. Il gioco è nelle primissime fasi di sviluppo e al momento non se ne conosce alcuna caratteristica. Come di consueto, **SPC** non mancherà di informarvi tempestivamente su ogni novità a riguardo.

Q Perché le conversioni da *home computer* (da C64 a Amiga) vengono tanto snobbate, visto che sono una parte tanto consistente e importante del *retrogaming*?

A Bella domanda. Direi che sono "una parte tanto consistente e importante del *retrogaming*" per noi abitanti del Vecchio Continente. Le macchine targate Commodore si sono diffuse prevalentemente in Europa. Stesso dicasi per Spectrum e Atari ST. Laddove America e Giappone preferivano le console agli home computer, in Europa avveniva l'esatto opposto. Commodore 64 e Amiga 500 catalizzavano buona parte dell'interesse adolescenziale dell'epoca, vuoi anche per la disponibilità di *software* copiato venduto in edicola. Ironicamente, buona parte dell'utenza *over*-20 ignora addirittura che ci sia mai stato il famoso *crash* del mercato videoludico ('83-'84) proprio perché ha riguardato esclusivamente il mercato console (in particolare quello americano) e non quello degli home computer.

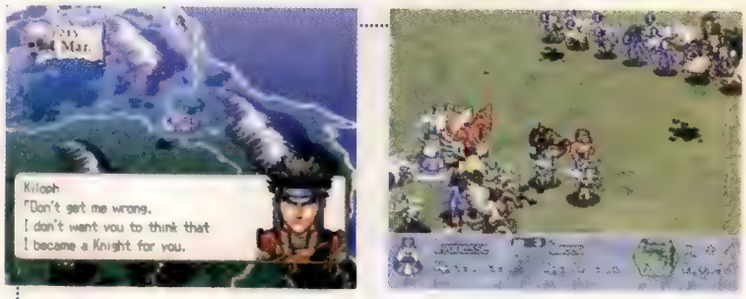
Q Sono un appassionato di **G-Police** e non so ormai quante volte l'ho rifinito. Dopo aver letto la vostra anteprima su **G-Police 2** ero estasiato e non vedevo l'ora che uscisse. Lì c'era scritto che l'uscita era prevista in primavera. Ho fatto ricerche su Internet, ma non ho trovato nulla neppure sul sito Psygnosis. Non è che voi sapete qualcosa?

A Inizialmente previsto per giugno '99, **G-Police Weapons of Justice** è slittato al 26 luglio (pertanto dovrebbe essere già disponibile mentre leggi queste righe). Recensione completa sul prossimo numero di **SPC**.

Q Considerato il supporto proprietario adottato da Dreamcast, mi chiedevo se ci siano problemi per la lettura dei CD audio.

A Assolutamente nessun problema, vai tranquillo.

Q **Brigandine** della Atlus che razza di fine ha fatto?



BRIGANDINE, UNO STRATEGICO A TURNI CHE NON VALE UN DECIMO DI FINAL FANTASY TACTICS.

A La versione americana è disponibile da novembre 1998. Un RPG/strategico mediocre, ignorato da **SPC** proprio per questo motivo. C'è di meglio in giro... o in arrivo (**Vandal Hearts 2** su tutti).

Q Fatemi capire una cosa. Ma **Resident Evil 3** uscirà per PlayStation 1 o 2?

A **Resident Evil 3 Nemesis** girerà sull'attuale PlayStation, è pacifico. Alla domanda "**Resident Evil 3** era inizialmente previsto per PlayStation 2?" Shinji Mikami ha risposto con un categorico "è Top Secret!" (vedi **One On One** del mese scorso). L'opinione di **SPC** è che Capcom abbia deciso di diffondere il più possibile il suo *franchise* in seno ai 55 milioni di utenti PlayStation per poi trasferirlo sulla prossima console Sony. Non a caso Mikami è al lavoro su un progetto segretissimo del quale non si conosce ancora il sistema di destinazione.

Q Quando esce la versione americana di **Dino Crisis**?

A Il 9 settembre con allegato il CD demo di **Resident Evil 3 Nemesis**. Fossi in voi non me lo lascerei sfuggire o aspetterei la versione italiana..

Q E' da un po' di tempo che non sento parlare di Tecnosoft, la mitica *softco* nipponica autrice della serie **Thunderforce**. Cosa le è successo?

A Tecnosoft sembra messa davvero male. Dopo il deludente **Thunderforce V** (il migliore resta a mio avviso il quarto capitolo della serie), la società nipponica autrice degli aberranti **Neorude** e **Steeldom** ha recentemente annunciato le riedizioni economiche (a 2.500 yen) di **Neorude** e **Thunderforce V**. Nel frattempo ha lanciato sul mercato nipponico il modellino del *Gauntlet* (il caccia protagonista di *TFV*), una serie di schede telefoniche ispirate ai propri videogiochi ed una videocassetta imbottita con 60 minuti di scene in CG ispirate all'ultimo **Thunderforce**. Mah!

LE EDIZIONI ECONOMICHE DI THUNDERFORCE V E NEORUDE SONO DISPONIBILI DA AGOSTO AL PREZZO DI 2.500 YEN.

BELLO IL MODELLINO DEL GAUNTLET DI THUNDERFORCE V, NON C'È CHE DIRE. E COSTA "SOLO" 7.800 YEN.

RELEASE DATES

I TITOLI IN USCITA QUESTO MESE (SALVO POSTICIPI)

Shao Lin	THQ	3 agosto	USA
Echo Night 2: Ruler of the sleep	FromSoftware	5 agosto	JAP
SD Gundam G-Generation Zero	Bandai	5 agosto	JAP
Rockman	Capcom	5 agosto	JAP
Tech Collect 1: Thunderforce V	Tecnosoft	5 agosto	JAP
Tech Collect 2: Neorude	Tecnosoft	5 agosto	JAP
Toshinden Subaru	Takara	12 agosto	JAP
Croc 2 *	Fox Interactive	12 agosto	EUR
FA Premier League Stars	EA	12 agosto	EUR
Thousand Arms	Atlus	16 agosto	USA
Tail Concerto *	Atlus	16 agosto	USA
Championship Motocross	THQ	17 agosto	USA
South Park	Acclaim	17 agosto	USA
Grandia	SCEA	17 agosto	USA
Legacy of Kain: Soul Reaver *	Eidos	21 agosto	USA
Konami Arcade Classics	Konami	25 agosto	USA
NFL Bliz 2000	Midway	25 agosto	USA
Shogun Assassins	Konami	25 agosto	USA
Re-Volt	Acclaim	26 agosto	USA
Silhouette Mirage *	Working Designs	26 agosto	USA
SD Hiryunoken Episode 1	Culture Brain	26 agosto	JAP
Dance Dance Rev. 2nd ReMix *	Konami	26 agosto	JAP
Ace Combat 3 Append Disc	Namco	26 agosto	JAP
Shadowman	Acclaim	26 agosto	EUR
Speed Freaks	SCE/Funcom	27 agosto	EUR
Um Jammer Lammy	SCEI	27 agosto	EUR
Point Blank 2	SCEI	27 agosto	EUR
NBA Pro '99	Konami	30 agosto	EUR
Macross VF-X 2	Bandai	agosto	JAP
Choro Q Wonderful	Takara	agosto	JAP
NFL Gameday 2000	989 Studios	1 settembre	USA
Discworld Noir	GT Interactive	1 settembre	EUR
Earthworm Jim 3D	Virgin	1 settembre	EUR
Mission: Impossible	Infogrames	2 settembre	USA
Omikron: the Nomad Soul	Eidos	2 settembre	USA
Star Control	Accolade	2 settembre	USA
BishiBashi Special 2	Konami	2 settembre	JAP
No Fear D. Mountain Biking *	Codemasters	3 settembre	EUR
Tony Hawk's Skateboarding	Activision	5 settembre	EUR
Final Fantasy VIII	Square EA	7 settembre	USA
Suikoden II	Konami	8 settembre	USA
Beat Mania Append 4th Mix	Konami	9 settembre	JAP
Winning Eleven 4	Konami	9 settembre	JAP
Dino Crisis	Capcom	9 settembre	USA
Madden NFL 2000	EA	9 settembre	EUR
Rat Attack	Mindscape	12 settembre	USA
Quake II *	Activision	15 settembre	EUR
Sled Storm	EA	16 settembre	EUR
NHL 2000	EA	23 settembre	EUR
FA Premier L. Football Managers	EA	30 settembre	EUR
Hot Wheels	EA	30 settembre	EUR
Gran Turismo 2	SCE	settembre	JAP

(*) Titolo posticipato rispetto alla precedente release.

M-Games
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PLAYSTATION
NINTENDO 64
GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA
(telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	www.m-games.it	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
PLAYSTATION ❑ NINTENDO 64 ❑ P.C. Hardware ❑ P.C. Software ❑
Inviatemi il listino per FAX al numero: _____
Il mio fax rimane acceso nei seguenti giorni e orari _____
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____

oppure al sito: www.m-games.it

NUOVE APERTURE M-Games point

CODOGNO (MI)
PLANET VIDEO
Via Ricca, 10 - 26845 Codogno

PESCHIERA BORROMEO (MI)
Game Station
Via II Giugno, 5
20068 Peschiera Borromeo (MI)
Tel. 02.55301597

COLOGNO MONZESE (MI)
PROSSIMA APERTURA

PROMOGRAPH advertising

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

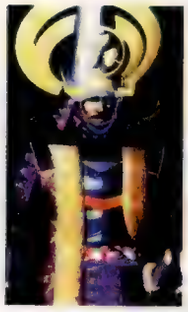
PlayWorld

Breaking the news
from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

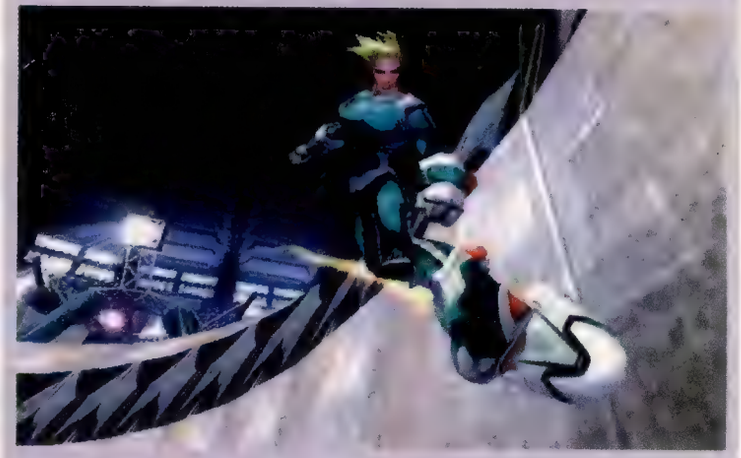
KESSEN: LA BATTAGLIA DECISIVA

IL 9 LUGLIO SCORSO KOEI HA MOSTRATO il suo primo progetto in sviluppo per PlayStation 2, il "simulatore di guerra medievale" **Kessen** (trad. "battaglia decisiva"). Ovviamente parliamo di medioevo giapponese, in particolare del 1600 e ancor più in particolare della storica battaglia fra Toyotomi e Tokugawa, meglio nota come la battaglia di Sekigahara. Al gruppo di giornalisti assiepatosi nella discoteca *Velfarre* in Roppongi, teatro della presentazione, gli addetti Koei hanno mostrato le meraviglie grafiche di **Kessen** armeggiando con un *Dual Shock*. La sequenza mostrava un esercito di cinquanta cavalieri poligonali intenti a seguire le traiettorie segnate dal condottiero Yukimura Sanada manovrato dall'utente. Il tutto ad un *frame rate* ancorato sui 60 fps. Alcuni dei presenti hanno notato notevoli similitudini fra quanto mostrato da Koei e i film di guerra di Akira Kurosawa. Stessa maestosità, stessa imponenza, stessa bellezza delle migliori sequenze di *Ran*. Secondo il presidente di Koei, Yoichi Erikawa (noto anche come Ko Shibusawa), l'*engine* grafico di **Kessen** sarà in grado di proiettare sullo schermo un'intera battaglia fra due schieramenti da 100-150 soldati per parte, fanteria inclusa. **Kessen** prevede inoltre la possibilità di assegnare ad ogni soldato mansioni di perlustrazione, difesa, attacco e trasmissione delle informazioni. "**Kessen** è la realizzazione di un sogno che coltivo da 20 anni" ha dichiarato entusiasta Erikawa. Un sogno costato la bellezza di 500 milioni di yen, a cui andranno ad addizionarsi le spese di promozione, produzione, distribuzione e così via, portando la spesa complessiva a circa 1 miliardo di yen: una cifra poco più che irrisoria per un colosso americano come Electronic Arts, ma uno sforzo enorme per Koei. Uno sforzo che, inutile sottolinearlo, denuncia la piena fiducia dell'industria nipponica nelle potenzialità di PlayStation 2 (investireste quindici miliardi di lire nello sviluppo di un gioco per una console senza neanche un nome... e una faccia?). La spesa sostenuta da Koei dà altresì un'idea del budget medio richiesto per lo sviluppo di *software* ludico per PlayStation 2. Sebbene previsto per l'anno 2000, Koei spera di poter accorciare i tempi di produzione e lanciare **Kessen** simultaneamente al nuovo sistema Sony. E infine, i progetti per PlayStation 2 attualmente in sviluppo presso gli studi di Koei sarebbero, a detta del presidente Erikawa, "3.5". Lo "0.5" si riferisce ad un titolo co-prodotto da Koei e da un'ignota società estera.



LE DUE FOTO PIÙ IN BASSO SONO TRATTE DAL GIOCO. LE ALTRE DALLA PRESENTAZIONE DI KESSEN. NOTATE QUALCHE DIFFERENZA SOSTANZIALE?

TRICK STYLE PER PLAYSTATION 2?



"ESISTE LA POSSIBILITÀ CHE TRICKSTYLE VENGA CONVERTITO PER PLAYSTATION 2". Questa l'intrigante dichiarazione di Fiona Sperry di Criterion, la *softco* statunitense che ha in mano il progetto. Sebbene al momento previsto unicamente per PC e Dreamcast (vedi **Outer Worlds** di questo mese), **TrickStyle** potrebbe approdare sul prossimo sistema Sony in virtù del rapporto già esistente fra SCEI e la società sorella di Criterion, Criterion Software, fornitrice del *middleware* **RenderWare** (libreria per la modellazione 3D) per gli sviluppatori PSY.

MUSIC 2000

COMMERCIALIZZATO NEL NOVEMBRE del 1998, **Music** ha conquistato in breve tempo le vette delle classifiche di vendita in Europa, entrando nell'elenco dei dieci titoli PlayStation più venduti in Inghilterra e nei primi cinque di quelli distribuiti in Germania. Non deve pertanto sorprendere la decisione di Codemasters di realizzarne un seguito. Sviluppato sempre da Jester Interactive, **Music 2000** verrà lanciato a novembre in due versioni: una per PlayStation e un'altra per PC (il *prequel* fu unicamente appannaggio dell'utenza Sony). Memori del sorprendente **Music**, i maggiori DJ ed artisti musicali europei hanno già mostrato fiducia nel seguito, denunciando l'intenzione di partecipare alla campagna promozionale a cui Codemasters darà inizio nei prossimi mesi. Ma parliamo del gioco o meglio, del *software* musicale. **Music 2000** offrirà una vasta gamma di novità, ma ne esiste una che scavalca le altre per importanza: **Music 2000** sarà MIDI compatibile. Codemasters ha infatti intenzione di commercializzare un'apposita periferica (da collegare alla porta seriale di PlayStation) a cui gli utenti potranno collegare tastiere elettroniche per l'interscambio di campionamenti musicali, composizioni di musica "dal vivo" e quant'altro sia possibile ottenere con una periferica MIDI. Fra le altre novità confermate segnaliamo una maggior scelta di stili musicali (ci saranno anche rock e indie), 24 tracce e il *Music Jam*, una modalità di gioco (nel vero senso della parola) che permette a quattro persone di sfidarsi in una sessione di *jamming* in tempo reale. Pur conservando lo stesso look del *prequel*, l'interfaccia grafica di **Music 2000** sarà più funzionale e facile da usare, favorendo chi si appresti a comporre musica elettronica su PlayStation per la prima volta. In questo modo, Codemasters spera di creare un vero e proprio mercato di massa, fondato sul supporto di una base d'utenza fedele e creativa. Gavin Morgan riassume così quanto appena detto: "Per soddisfare l'attuale mercato, **Music 2000** è ancora più semplice da usare e reso più immediato con il *Music Jam*. Ciò nonostante conosciamo i bisogni dell'utenza più esperta ed abbiamo pertanto accresciuto le potenzialità del programma aggiungendoci la compatibilità MIDI".

INSIEME A MUSIC 2000, CODEMASTERS DISTRIBUIRÀ ANCHE UN'INTERFACCIA PER LA CONNESSIONE MIDI. LA PRIMA MAI REALIZZATA PER PLAYSTATION.

CODEMASTERS SPERA OVVIAMENTE DI BISSARE IL SUCCESSO OTTENUTO CON IL PRIMO MUSIC.

LA MODALITÀ *MUSIC JAM* È PENSATA PER SOLLETICARE L'INTERESSE DEI MUSICISTI IN ERBA.

Restiamo in tema Codemasters, ma spostiamoci in America dove lo scorso luglio Activision ha annunciato d'aver stretto un accordo con la brillante società britannica per la distribuzione della sua *line up* in Nord America. Oltre a **Music 2000**, Activision distribuirà le versioni PlayStation e PC di **Prince Naseem Boxing** e **TOCA 2**. E l'espansione dell'industria europea continua...

UNREAL ENGINE

EPIC MEGAGAMES, SVILUPPATRICE DEL NOTEVOLE Unreal per PC (e attualmente al lavoro sul seguito, **Unreal Tournament**), ha stretto un accordo con Sony Computer Entertainment per la distribuzione del proprio *engine* poligonale agli sviluppatori per PlayStation 2. "PlayStation 2 è tecnicamente capace di far girare i giochi basati sull'*engine* di **Unreal**" ha dichiarato Tim Sweeney di Epic "sebbene ci si dovrà accontentare di *texture* con una minore risoluzione visto che la memoria, soprattutto quella video, è di gran lunga inferiore a quella montata sui PC (in media 128 Mega - n.d.r.). Di converso, sarà possibile gestire un maggior numero di poligoni". Epic ha quindi intenzione di licenziare il proprio motore poligonale agli sviluppatori che non abbiano tempo per codificarne uno in proprio, ma, fintanto che non riceverà un *kit* di sviluppo da Sony, i lavori di conversione del motore grafico continueranno ad essere condotti su PC. Sempre Sweeney rassicura: "contiamo di avere una versione funzionante dell'*engine* poco dopo aver ricevuto il *kit* di sviluppo Sony. Fra rifiniture, ottimizzazioni ed implementazione di nuovi effetti, ci vorranno circa cinque mesi da allora e poi sarà pronto". Per chi si stesse interrogando sull'eventualità di una conversione di **Unreal Tournament** per PlayStation 2, ecco cosa risponde Epic Megagames: "al momento non v'è nessun accordo ufficiale o pronto per essere ufficializzato, ma se realizzeremo un progetto per PlayStation 2, sarà qualcosa di completamente nuovo, non una conversione di **Unreal Tournament**. Possediamo i diritti sul mondo di **Unreal**, pertanto siamo liberi di seguire qualsiasi strada ci venga proposta e da qualsiasi produttore. Dipenderà unicamente da cosa il nostro team e il produttore riterranno più interessante".

A seguito delle numerose richieste di informazioni pervenuteci dai lettori in merito a "chi sta sviluppando cosa" per PlayStation 2, qui di seguito pubblichiamo l'elenco completo (si spera) delle società (produttori e sviluppatori) che hanno ufficializzato il loro supporto al nuovo sistema Sony.

ELENCO PRODUTTORI/SVILUPPATORI GIAPPONESI
Artdink (**A-Train VI**)
Atlus
Capcom (**Resident Evil Next, Breath of Fire 4**)
Enix
From Software (**Armored Core 2, King's Field 4**)
Game Arts (**Lunar 3**)
Gasto
Koei (**Kessen**)
Konami (**Metal Gear Next**)
Namco (**Tekken Next** e **Ridge Racer Next**)
Square (**Ergheiz 2**)
Tecmo (**Ninja Gaiden**)

ELENCO PRODUTTORI/SVILUPPATORI OCCIDENTALI
3DO
7 Studios
989 Studios
Acclaim
Dragonstone (**Dragon's Lair 3D**)
Eidos
Electronic Arts
GT Interactive
Midway
Naughty Dog
Oddworld Inhabitants (**Munch's Oddysee, Hand of Odd**)
Paradigm Entertainment (**Spy Hunter**)
Psygnosis
Rage
Sierra
Sony Computer Entertainment America
Take Two/Rockstar
Toka (**Soul Fighters**)
Working Designs

GRAN TURISMO 2 UPDATE

SAPETE DOVE HA VENDUTO di più il capolavoro di Polyphony **Gran Turismo**? In America? Naaa... troppo presi con i titoli EA. In Giappone? Naaa... troppo intrippati con **Pokèmon**. In Europa? Congratulazioni! Risposta esatta e solo al terzo tentativo! Er... Sony Computer Entertainment ha diffuso i dati di vendita di **Gran Turismo** nei tre maggiori mercati videoludici. Delle 6.860.000 copie vendute in tutto il mondo (tant'è che **GT** è ad oggi il *best-seller* fra i titoli pubblicati direttamente da Sony Computer Entertainment), ben 2.480.000 sono finite in Europa, 2.280.000 in Giappone e 2.000.000 negli Stati Uniti. Almeno dal punto delle preferenze ludiche l'Europa sembra essere già unita e compatta. Sulla scia di questo comunicato, sono state diffuse nuove informazioni e nuove immagini relative al seguito del capolavoro di Kazunori Yamauchi. Cominciamo. Il parco macchine offerto in **Gran Turismo 2** sarà composto da quasi 400 vetture (il *prequel*, lo ricordiamo, ne offriva circa 300, di cui solo la metà realmente diversificate da fattori prestazionali) esattamente riprodotte sulla scorta delle licenze concesse da costruttori quali Toyota, Honda, Nissan, Subaru, Mazda, Mitsubishi, Rover, BMV, Volkswagen, Chrysler, Ford, Fiat, Peugeot... insomma tolte Ferrari, Porsche e Lamborghini direi che ci sono tutti. I tracciati ammonterebbero a 20 (usiamo il condizionale sospettando che il comunicato Sony consideri anche i tracciati in *reverse*) caratterizzati ognuno da un arricchimento scenografico teso a rafforzare l'impatto estetico generale. Notevole, ad esempio, il circuito cittadino (riportato in alcune delle foto a corredo di questo articolo): sembra la versione di **Driver** per PlayStation 2. Invece è **Gran Turismo 2** per PlayStation. C'è poco da fare, Reflections e Polyphony vivono su due pianeti differenti, la Terra e il Giappone rispettivamente. Bando alle riflessioni, analizzando le vetture che compaiono sui tracciati urbani, si scopre un'altra cosa interessante: sono tutte vetture costruite intorno agli anni '70. Considerato che il primo **Gran Turismo** offriva diversi eventi speciali dedicati unicamente alle vetture a trazione posteriore o anteriore o integrale, alle utilitarie oppure alle vetture elaborate, non è improbabile (ma Sony non ha diffuso nulla di ufficiale in merito) che **Gran Turismo 2** annoveri nella categoria degli *Special Event* una serie di competizioni dedicate esclusivamente ai modelli di vetture della medesima annata. **SPC** confida che le cose stiano esattamente così. Concludiamo questo aggiornamento su **Gran Turismo 2** con un "rumore" internettiano, concernente la data d'uscita. Prevista per la fine di settembre, la commercializzazione dell'ultimo simulatore di guida definitivo per l'attuale PlayStation potrebbe soffrire di un ulteriore ritardo. Dopo lo slittamento da agosto a settembre, l'uscita di **Gran Turismo 2** potrebbe scivolare ancora verso ottobre, per problemi concernenti l'ottenimento delle licenze. Vero o falso? Non vi resta che attendere il prossimo numero di **SPC** per scoprirlo.

IL *RANGE* DI MACCHINE DI GT2 SPAZIA DAGLI "SCASSONI" AMERICANI ANNI '70 AI PIÙ RECENTI BOLIDI GIAPPONESI COME LA HONDA S2000, LA NISSAN SKILINE R34 GT-R E LA MITSUBISHI EVO VI.

NON VA DIMENTICATO CHE GRAN TURISMO 2 PREVEDE ANCHE UNA SUCCOSA MODALITÀ RALLY.

SPEEDBALL 2100

ANNUNCIATA PER LA PRIMA VOLTA SU SPC 57, LA terza edizione del mito sportivo-futuristico degli anni '80 (pubblicato per Atari ST e Amiga) è prevista per la primavera del 2000 sotto etichetta Empire. Le uniche notizie diffuse da quest'ultima parlano di 16 squadre selezionabili, dell'impiego di una prospettiva tridimensionale *switchabile* a piacimento fra l'isometrica e quella a volo d'uccello tipica della serie e... be', nient'altro. Il progetto è ancora nelle primissime fasi di sviluppo, tant'è che Empire si è riservata di diffondere le prime immagini del gioco solo a partire da ottobre. In compenso, c'è stato concesso il logo... Mike Montgomery, fondatore e attuale amministratore delegato di Bitmap Brothers, ha dichiarato: "milioni di fan di **Speedball** ci hanno chiesto un'altra esperienza ludica tutta azione e adrenalina ed è quello che offriremo. **Speedball** è tornato!". Per chi non lo sapesse, **Speedball** è una simulazione sportiva ambientata nel futuro, laddove, entro le quattro mura metalliche di un'arena, due squadre (da sei giocatori ciascuna, tutti rigorosamente coperti da casacche metalliche protettive) si contendono a suon di calci e colpi bassi, una sfera d'acciaio. Vince la gara chi fa più punti lanciando manualmente la sfera nella nicchia avversaria. Diversi *power-up* e la possibilità di impiegare le facciate perimetrali del campo a proprio vantaggio (facendo ad esempio carambolare la palla, lasciando i difensori di stucco) donano all'esperienza ludica una componente strategica supplementare rispetto ai tradizionali simulatori calcistici. Questo in estrema sintesi. Con ogni probabilità, **Speedball 2100** conserverà tutti gli aspetti che hanno determinato il successo dei due *prequel* aggiungendovi quel pizzico di novità che, si spera, reintroduca degnamente la serie nell'affollato panorama videoludico del terzo millennio. Ah, dimenticavamo, confermata la versione per Game Boy Color.

BLEEM! HITS THE STORES

NONOSTANTE GLI ATTRITI FRA BLEEM, LLC E SONY Computer Entertainmet, la giovane società fondata da David Herpolsheimer è riuscita nell'impresa di portare il primo emulatore commerciale di PlayStation sugli scaffali dei negozi statunitensi. Distribuito da Navarre Corporation e venduto al prezzo di 29.99 dollari, **Bleem!** è dal mese di luglio disponibile presso i vari *CompUSA*, *Fry's Electronics*, *Hastings* e *Virgin Megastore* nella versione 1.2 e compatibile con i PC (requisiti minimi: Pentium 166 MHz, 16 MB di RAM ed ovviamente un lettore CD) dotati di sistema operativo Windows 95 o 98 e DirectX 6.1. Intanto, i possessori del *CD Key* possono scaricare la nuova versione 1.3 di **Bleem!** dal sito ufficiale www.bleem.com. Nelle intenzioni di Herpolsheimer, la commercializzazione a breve di una versione per Mac (in diretta competizione con il **Virtual Game Station** di Connectix, recentemente bloccato dietro esposto Sony) e l'inclusione nel pacchetto *software* di *driver* dedicati rilasciati dalle società costruttrici delle varie schede grafiche per PC.

UM Jammer Lammy.

Musica a palla e ritmo da sballo.

Chissà come saranno contenti i vicini.

LA PIRATERIA SOFFOCA LA FANTASIA

©Rodney A. Greenblat/Interlink

SOLO PER PLAYSTATION

Alza la musica, segui il ritmo e non perdere un colpo.
Se vuoi giocare a UM Jammer Lammy devi saperne a memoria più veloce di un batterista e più preciso di un chirurgo. Se poi vuoi anche vincere, stacca il campanello.

POWER LINE 166.814.814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni di cui sopra possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.
Published by Sony Computer Entertainment Europe.
© Rodney A. Greenblat/Interlink. "Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. 1.540 lire + IVA al minuto/gestito da Isicom-Roma.

RESIDENT EVIL BACK IN STORES

NEI PRIMI GIORNI DI LUGLIO, MENTRE I LETTORI di **SPC** leggevano su queste pagine del sequestro preventivo di **Resident Evil 1** e **2** ordinato dal giudice Dario D'Onghia (dietro esposto dell'esimio Presidente del Movimento per i Diritti Civili, Franco Corbelli), il Tribunale del Riesame di Roma (noto anche come il Tribunale della Libertà) ha riammesso in circolazione tutte le versioni dell'avventura targata Capcom, annullando con le seguenti motivazioni il decreto del 3 giugno scorso. In riferimento a **Resident Evil:**

1. Il videogioco non è idoneo a offendere il sentimento morale dei minori;
2. Esso non è idoneo a costituire per i medesimi incitamento alla corruzione, al delitto, al suicidio;
3. Il prodotto non è osceno;
4. Lo stesso non si basa sullo sfruttamento sessuale dei minori;
5. Il video non è pericoloso da indurre potenzialmente un rischio immediato per la salute e la sicurezza dei giovani fruitori;
6. Le immagini del videogioco non possono ledere l'integrità fisica dei minori fruitori sotto il profilo dell'eventuale danno neurologico;
7. Il video non possiede alcuna particolare rilevanza né sotto il profilo criminogeno né sotto quello penale.

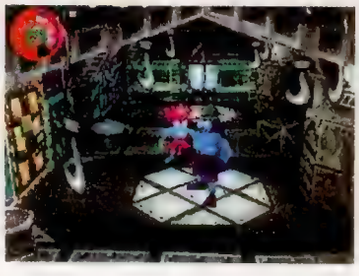
In sintesi, nel giro di soli 25 giorni, i consulenti interpellati dal Giudice del Riesame hanno smontato punto per punto tutti i capi d'accusa imputati a **Resident Evil 1** e **2**, **RE** *Platinum* e **RE Director's Cut** evidenziando altresì che sul retro della confezione di RE2 era scritto in caratteri rossi e maiuscoli "sconsigliato ai minori e alle persone impressionabili". Inoltre, come risulta dalla sentenza, "il giudice del riesame, rimanendo nell'ambito del suo compito di controllo di legalità demandatogli dall'ordinamento, non può legittimare l'utilizzazione di più o meno arbitrarie congetture o di gratuite supposizioni investigative. Il dato di conoscenza, certa e insuperabile, che allo stato emerge in modo visibile, è l'assoluta irrilevanza penale e criminogena del prodotto denominato **Resident Evil 2** distribuito dalla Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.". I rivenditori vittime dei raid operati dalla Guardia di Finanza sono stati gentilmente invitati ad andarsi a riprendere le copie sequestrate (almeno questo è quanto c'è stato detto da alcuni di loro). Inutile dire, infine, che il canale (dis)informativo tradizionale nazionale (al secolo stampa e telegiornali), dopo aver strillato la "violenza nei videogiochi!" in occasione del sequestro di **Resident Evil** non ha minimamente accennato all'avvenuto dissequestro. Ogni commento è superfluo.

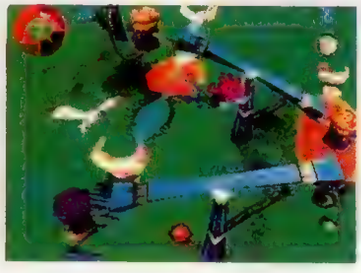
RESIDENT EVIL 3 UPDATE

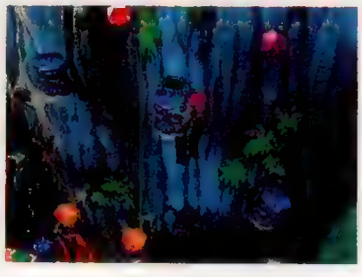
ALLEGATO ALLA versione americana di **Dino Crisis**, prevista per i primi di settembre, gli acquirenti yankee (nonché i nostrani in attesa della versione importata) troveranno un secondo CD custode della demo di **Resident Evil 3 Nemesis** (noto in Giappone come **Bio Hazard 3: Last Escape**). Occhio però: il CD Demo sarà incluso solo nelle prime 500.000 copie di Dino Crisis, pertanto c'è il rischio che alcune copie importate parallelamente in Italia ne siano sprovviste. Intanto, sono state diffuse nuove informazioni sul terzo episodio dell'*horror adventure* capcomiano. Previsto per il 22 settembre in Giappone (a novembre in America), **Resident Evil 3 Nemesis** presenterà due novità concettuali decisamente interessanti: il *Dual Event System* e il *Random Set System*. Il primo conferma quanto scoperto da **SPC** in occasione dell'*E3* (cfr. **SPC** 60): nel corso dell'avventura il giocatore avrà la facoltà di operare delle scelte che incideranno sul percorso narrativo, sugli eventi e sul finale. In virtù del *Random Set System*, invece, il dislocamento di nemici e oggetti lungo le varie locazioni di gioco sarà casuale ad ogni partita *(ex novo*, s'intende). Prevediamo grossi grattacapi per chi avrà l'ardire di stendere una guida dettagliata di **Resident Evil 3 Nemesis**...

THE WILD ADVENTURES OF TOMBA!

WHOOPEE CAMP, LA STELLA NASCENTE dell'industria videoludica nipponica autrice del divertente **Ore Tomba!** (*aka* **Tombi** in Italia, premiato su **SPC** 47 con un 80% pieno), è alle prese col seguito, intitolato **The Wild Adventures of Tomba!**. I malvagi porcellini sono tornati e stavolta l'hanno fatta davvero grossa. Nel *prequel* s'erano limitati a trafugare il braccialetto d'oro ereditato da Tomba dopo la morte del padre. Stavolta si sono spinti più in là: hanno rapito la fidanzata di Tomba. Armato delle sue abilità acrobatiche, il tarzaniano personaggio ideato da Tokuo Fujiwara (responsabile dei mitici **Ghouls 'N Ghosts**, **Strider** e **Bionic Commando** all'epoca in cui lavorava per Capcom) dovrà attraversare una nuova serie di ostacoli per recuperare la dolce fanciulla. A differenza del *prequel*, in cui le scenografie poligonali erano costrette entro una meccanica di gioco di fatto bidimensionale, **The Wild Adventures of Tomba!** offre un rinnovato *engine* poligonale ed una prospettiva isometrica che estende il campo d'azione ludica lungo l'asse Z. Avvistato in forma di video durante il *recente E3*, **Tomba 2** ha sorpreso **SPC** per la qualità del motore tridimensionale e la presenza di nuove sequenze estranee al classico *platform game*. In particolare **SPC** ha potuto notare un livello sotterraneo condotto a bordo di una carriola lanciata a folle velocità su un binario tutto curve. Per compensare l'azione destabilizzante della forza centrifuga, Tomba si gettava da un lato all'altro del vagoncino per bilanciarne l'assetto ed evitare il ribaltamento. Fa tanto **Hugo**, ma il risultato finale è parso notevole. Whoopee Camp è al momento avara di ulteriori informazioni, nonché omertosa sul periodo di commercializzazione di **Tomba 2**, data la condizione poco più che embrionale del progetto. Pertanto **SPC** rimanda ai prossimi numeri per eventuali aggiornamenti.







ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE ADD-ON

NAMCO E MEDIA FACTORY HANNO ANNUNCIATO PER IL 26 AGOSTO LA COMMERCIALIZZAZIONE di **Ace Combat 3 Electrosphere Direct Audio with AppenDisk**. La confezione conterrà due CD-Rom. Nel primo saranno presenti informazioni aggiuntive sul boss finale di **Ace Combat 3**, una serie di filmati inediti e la possibilità di selezionare qualsiasi missione del gioco (facoltà resa disponibile dal titolo Namco solo dopo aver assistito a tutte e cinque le sequenze finali). Il secondo CD conterrà, invece, tutto il *soundtrack* originale più alcuni brani inediti per un totale di 28 pezzi musicali. Prezzo: 2.800 yen.

Immagine: FILOCALIA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Suikoden 2	TELEFONARE
Lunar	L. 139.000
Star Ocean	L. 129.000
Xenogears	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 105.000
Sport Cars GT	L. 105.000
V-Rally 2	L. 99.000
Street Fighter Alpha 3	L. 99.000
Quake 2	L. 99.000
Driver	L. 99.000
Star Wars Episode 1	L. 99.000
Alien Resurrection	L. 99.000
Carmageddon 2	L. 99.000
Iss Pro 99	L. 99.000
Need for speed 4	L. 99.000
Syphon Filter	L. 99.000
Akuji	L. 99.000
Legacy of Kain 2	L. 99.000
Gex 3	L. 99.000
Monaco GP 2	L. 99.000
Rainbow Six	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Tarzan	L. 99.000
Virus	L. 99.000
Ape Escape	L. 99.000
Wild 9	L. 89.000
Ninja	L. 89.000
Bloody Roar 2	L. 85.000
Batman & Robin	L. 50.000
Motorhead	L. 50.000
Bomba '98	L. 50.000

OFFERTISSIME

Crash Bandicot 3 (USA)	L. 50.000
Contender	L. 50.000
Nuclear Strike	L. 35.000
Rascal	L. 35.000
Diablo	L. 35.000
Unholy War	L. 35.000
Snow Break	L. 35.000
Bushido Blade	L. 35.000
Forsaken	L. 35.000
Grantour Racing '98	L. 35.000
Spider	L. 35.000
Speadster	L. 35.000
Red Asphalt	L. 35.000
Jet Moto	L. 35.000
Dark Forces	L. 35.000
Perfect Weapon	L. 35.000
Power Boat	L. 35.000
Epidermic	L. 35.000
Iran & Blood	L. 35.000
Assalt Ring	L. 35.000
Hi Octane	L. 35.000
Hard Ball 5	L. 35.000
Po Ed	L. 35.000

GIOCHI NINTENDO 64

Quake 2	TELEFONARE
Carmageddon	TELEFONARE
Lego Racer	TELEFONARE
Gaunlet Legends	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Rayman 2	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
Star Wars Episode 1	TELEFONARE
South Park	L. 109.000
Turok 2	L. 109.000
Star Wars 2	L. 109.000
Wipeout 64	L. 129.000
Duke Nuken Zero Hour	L. 125.000
Missical Ninja 2	L. 119.000
Quake 2	L. 119.000
NBA Courtside	L. 89.000
Bombermarm Heroes	L. 89.000
Olympic Hokey 98	L. 89.000
1080 Snowboardin	L. 89.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 69.000
Panzer Dragon RPG	L. 69.000
Battle Gare GGA	L. 69.000
Capcom generation 3	L. 69.000
Burning Ranger	L. 69.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 40.000
Toki...	L. 40.000
Dai Suku	L. 40.000
Strong Style	L. 40.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 40.000
Cube Battle	L. 40.000
Henry Explorers	L. 40.000
Batman Forever	L. 40.000
Virtual On	L. 40.000
Gebockers	L. 40.000
Robo Pit	L. 40.000
College Slam	L. 40.000
Last Gladiators	L. 40.000
Quantum gate 1	L. 40.000
Hyper Reverthion	L. 40.000
Chase H.Q.	L. 40.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Ace Combat 3	L. 149.000
Dino Crisis	L. 139.000
Racing Lagoon	L. 129.000
Ciber Org	L. 129.000
Gun Gauge	L. 129.000
Last Blade	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 99.000
Destrega	L. 99.000
Over Bloop 2	L. 99.000
Puzzle Bobble 4	L. 99.000
Gun Ballet 2	L. 99.000
Siluette Mirage	L. 99.000
Tunder Force V	L. 89.000
Enigma	L. 89.000
Tekken 3	L. 89.000
Xenogears	L. 89.000
Bokandesuyo	L. 89.000
Bomberman World	L. 89.000
Sokaigi	L. 89.000
Assault Suit Valken 2	TELEFONARE
Toshinden Subaru	TELEFONARE
Front Mission 3	TELEFONARE
Granturismo 2	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Side Pocket 3	L. 50.000
Rockman Adventure	L. 50.000
Blue Sabre Knights	L. 40.000
Ray Tracer	L. 40.000
Over Blood	L. 40.000
Expert	L. 40.000
Extreme Power	L. 40.000
Shatcher	L. 40.000
Metal Jacket	L. 40.000
Exector	L. 40.000
Night Striker	L. 40.000
Dark Seed	L. 40.000
Wizardry VII	L. 40.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

CHIAMA SUBITO PER PRENOTARE IL TUO **DREAMCAST PAL**

GIOCHI Dream cast

NBA 2000	TELEFONARE
Metropolis	TELEFONARE
Castelvania	TELEFONARE
Shen Mue Chapter 1	TELEFONARE
Get Bass	TELEFONARE
House of Dead II	TELEFONARE
Buggy Heat	L. 139.000
Frame Gride	L. 139.000
Cool Boarders	L. 139.000
Virtua Striker 2	L. 139.000
Gundam Side Story	L. 139.000
Climax Landers	L. 139.000
Space Griffon	L. 139.000
Street Fighter Zero 3	L. 139.000
Soul Calibur	L. 129.000
Giant Gram	L. 129.000
Shuto Ko Battle	L. 129.000
King of Fighter '98	L. 129.000
Dinamite Dekka 2	L. 129.000
Power Stone	L. 119.000
Super Speed Racing	L. 99.000
Redline Racer	L. 99.000
Monaco GP II	L. 99.000
Tetris 4D	L. 99.000
Incomming	L. 99.000
Virtua Fighter 3	L. 89.000
Sengoku Turb	L. 79.000
Aero Dancing	L. 79.000
Juli	L. 79.000

ACCESSORI

Puru Puru Pack	L. 69.000
Volante con Vibrazione (PSX)	L. 149.000
Joy Pad Dreamcast	L. 69.000
Visual Memory Dream Cast	L. 69.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 49.000
Pad Dual Shock PSX	L. 55.000
RGB Scart Dream Cart	L. 39.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 28.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
Grip Controller PSX	L. 35.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Memory Pak N 64	L. 29.000

CONSOLE

Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 339.000
Dreamcast	TELEFONARE

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

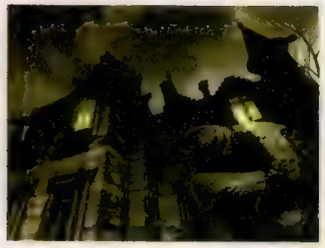
NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

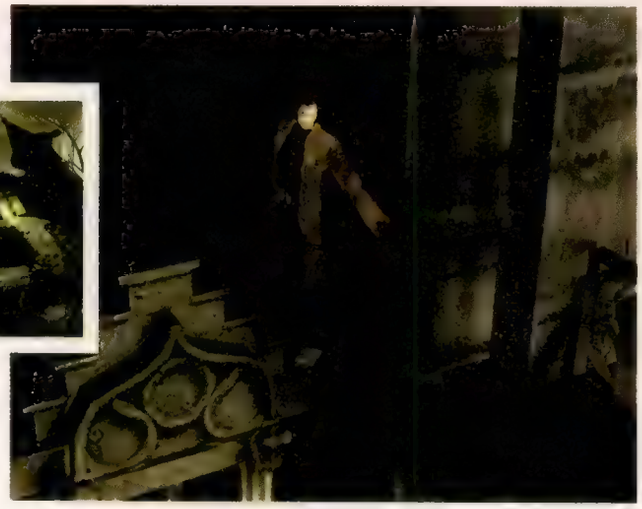
POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

ALONE IN THE DARK 4





COMMERCIALIZZATO NEL 1992, Alone in The Dark di Infogrames determinò una svolta nel processo evolutivo degli *adventure*, in termini di *concept*, tecnologia e meccanica di gioco. Basato sul ciclo di *Call of Chtulu* di H.P. Lovecraft, il titolo poneva il giocatore nei panni di un investigatore (maschio o femmina secondo le preferenze dell'utente) intrappolato in una magione spettrale intrisa di mistero e terrore. Protagonisti e creature poligonali animate in *real time* si stagliavano su inquietanti scenografie bidimensionali, mentre una regia virtuale operava i dovuti cambi di inquadratura nel passaggio fra una stanza e l'altra. La meccanica di gioco era basata sul ritrovamento di oggetti e indizi impiegabili nella risoluzione di enigmi. Non mancava, inoltre, un discreto armamentario con cui far fronte a orde di creature alate, cani inferociti e altre entità maligne. Non si sorprenda colui che scorga forti similitudini con **Resident Evil**: **Alone in The Dark** è infatti il progenitore degli *horror adventure* capcomiani, sebbene questi ultimi offrano un'esperienza ludica orientata verso il macabro, il disgustoso, lo *splatter* e il *gore* in netto contrasto con il terrore intimo e sottile vissuto in **Alone in The Dark**. Ebbene, a quasi otto anni di distanza da allora e dopo una breve serie di seguiti (due) pubblicati da Infogrames negli anni a seguire, le avventure di Edward Carnby (il protagonista maschile della saga) continuano sulle attuali piattaforme ludiche, per la precisione Dreamcast, PC e ovviamente PlayStation. "**Alone in the Dark 4** miscela le spaventose atmosfere e le creature da incubo dell'originale facendo leva sulla tecnologia del futuro". Francois Lourdin descrive così il quarto capitolo della serie la cui pubblicazione è prevista per l'anno 2000. Al pari di **Silent Hill**, **AITD4** offrirà un approccio *fear-oriented* laddove la paura e l'angoscia si sostituiscono alla violenza visiva e a smembramenti vari. Come ammette lo stesso Lourdin "**AITD4** si fonda sulle armi emotive della paura, dello sconforto e dell'oppressione invece che sugli spargimenti di sangue o sulle decapitazioni esplosive". Il riferimento alla serie di **Resident Evil** è esplicito. **Silent Hill**, di converso, deve aver influenzato non poco il team di sviluppo responsabile del progetto (Darkworks, mai appellativo fu più calzante). Il protagonista principale è infatti equipaggiato di una torcia elettrica con cui scrutare l'oscurità nel desideroso timore di scovare un incubo in carne e ossa. "Un ambiente illuminato da una torcia" spiega Lourdin "genera una condizione di costante apprensione, soprattutto grazie all'efficacia con cui abbiamo implementato questa caratteristica". Lourdin non specifica i particolari di questa implementazione, ma è indubbio che chi ha apprezzato **Silent Hill** ne resterà affascinato. Ulteriori informazioni riguardo **AITD4** sono al momento oscure, ma pare che le scenografie bidimensionali tipiche della serie verranno sostituite da ambienti interamente poligonali come in **Dino Crisis** e **Silent Hill**. Sebbene Lourdin parli di un'avventura "totalmente in 3D *real time*" le foto diffuse da Infogrames sembrano smentirlo. Di converso, non è improbabile che quanto compare nelle foto sia frutto di un *engine* grafico tridimensionale tanto sofisticato da offrire scenografie poligonali così dettagliate da sembrare, appunto, statiche. Inutile precisare che le immagini a corredo di questo articolo non appartengono alla versione PlayStation, bensì a quella PC con supporto di schede acceleratrici 3D. Prima di conlcudere, soffermiamoci su Infogrames parlando però delle sue attività finanziarie. La società francese è nell'imminenza di emettere obbligazioni per l'ammontare di 200 milioni di euro (quasi 400 miliardi di lire!) con cui, sostengono alcuni, la multinazionale di Bruno Bonnell intende espandere la propria organizzazione inglobando altre *software house* minori. Una di queste potrebbe essere Kalisto Entertainment che secondo alcuni analisti starebbe per quotarsi in borsa offrendo il fianco all'acquisizione. "Siamo una società acquisitiva" ha dichiarato un portavoce di Infogrames. "Siamo alla costante ricerca di nuove opportunità di espansione. Esiste un team interno dedicato esclusivamente all'osservazione delle altre aziende e all'analisi dei loro bilanci. L'acquisto di Accolade, ad esempio, è uno dei risultati ottenuti da questo team." Un team composto da 15 professionisti del settore finanziario. A giudicare dall'aggressività con cui Infogrames ha intrapreso la sua campagna acquisti c'è forse da temere (o da sperare) uno scontro diretto con Electronic Arts nel breve termine?

JIKKYO J. LEAGUE 99 PERFECT STRIKER

KONAMI HA ANNUNCIATO PER IL 21 OTTOBRE LA commercializzazione della versione PlayStation di **Jikkyo J. League 99 Perfect Striker**. Sviluppato da Major A, **Perfect Striker** è la migliore simulazione calcistica mai creata (chi è in disaccordo alzi la mano e poi si dia un pugno in testa) e fino ad oggi appannaggio della sola utenza Nintendo 64. La versione PlayStation di **Perfect Striker** comprenderà tutte le squadre ufficiali della J-League (il campionato calcistico nipponico) ed 11 squadre nazionali tra cui Giappone, Inghilterra e Spagna. Oltre che dai parametri di potenza, velocità e resistenza, ogni giocatore virtuale sarà caratterizzato anche da un livello di "motivazione", un coefficiente che ne riflette la condizione psicologica. Prevista, inoltre, una modalità denominata *Success Mode*, una sorta di simulazione di crescita attraverso cui il giocatore potrà gestire un calciatore di sua scelta, stabilendone i periodi di allenamento, svago e riposo. Diversi FMV tratti dalle partite reali trasmesse alla TV faranno infine da contorno al tutto. Curiosamente, è prevista per il 9 settembre in Giappone anche la quarta edizione di **Winning Eleven** (meglio noto come **ISS Pro**) per PlayStation (di cui non si sa nulla) e sempre in autunno dovremmo vedere **ISS Pro Evolution**, l'ultima incarnazione PAL della serie (vedi foto). Stai a vedere che Konami ha intenzione di pubblicare tre simulazioni calcistiche ad un mese di distanza l'una dall'altra. Contiamo di chiarire la faccenda al più presto, pertanto restate sintonizzati su queste pagine. Passiamo ad altro. Sempre Konami ha reso nota l'intenzione di dedicarsi esclusivamente (ripetiamo "esclusivamente") allo sviluppo di *software* ludico per i sistemi della prossima generazione (al secolo Dreamcast, PlayStation 2 e Project Dolphin) non appena saranno terminati i lavori sui progetti in corso per gli attuali sistemi a 32-bit. E infine, in virtù dell'accordo stretto con Microsoft qualche mese fa (cfr. **SPC** 60) Konami curerà la conversione per Dreamcast e PlayStation 2 del simulatore di volo **Microsoft Flight Simulator**. E' arrivato il momento di comprarsi una tastiera QWERTY?

THE GUARDIAN
OF DARKNESS

"Il Male ha ora un nuovo avversario"

Un misterioso e solitario monaco esorcista, Ekna,
controlla la conoscenza fondamentale dell'energia mentale e del potere della preghiera.
I suoi poteri di *medium* gli permettono di risolvere
le investigazioni più sinistre e la sua magia di affrontare i più potenti orrori.

Vivi 10 agghiaccianti avventure nell'universo del paranormale

«Scene del gioco»

PC CD

PlayStation

cryo INTERACTIVE

www.cryo-interactive.com

CTO

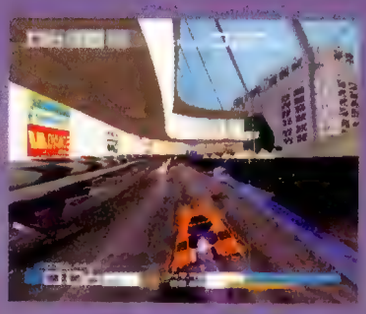
smau 99

venite a trovarci allo stand C.T.O. pad. 25/1

WIP3OUT

Dopo tre lunghi anni, il seguito del miglior *racing game* futuristico mai creato è ormai pronto sulla griglia di partenza. Riuscirà **WipEout 3** (o **Wip3out**) a risollevare le sorti di una sempre più claudicante Psygnosis? **SPC** crede (e spera) di sì...

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Autunno
Genere:	Guida



NON C'È GIOCO DI GUIDA POST-GRAN TURISMO CHE NON OFFRA IL REPLAY DELLE GARE. E WIP3OUT NON FA ECCEZIONE.

PASSANDO IN RASSEGNA GLI ULTIMI titoli Psygnosis, appare evidente un crollo verticale nella qualità media della produzione *made in Liverpool*. Prendete **Formula 1 '98**, **ODT**, **Newman/Haas Racing**, **Psybadek** e l'orrido **Attack of the Saucerman**: il loro minimo comune denominatore è la mediocrità. Nonostante le eccellenti *performance* di **Colony Wars**, i dubbi in merito allo stato di salute di Psygnosis sono difficili da fugare, soprattutto considerando le recenti ristrutturazioni aziendali, il licenziamento di oltre 100 dipendenti, l'esodo massivo del personale più qualificato (Reflections in primis - pensate a quanto avrebbero fatto comodo a Psygnosis le vendite di **Driver**...) e la chiusura delle sedi di Manchester e San Francisco. Ma c'è un titolo sulla cui qualità è difficile sollevare obiezioni o nutrire riserve. Il suo nome è **Wip3out**.

MORE OF THE SAME

Sviluppato dalla divisione di Leeds di Psygnosis (a quanto pare la più talentuosa), sotto l'egida di Sony Europe, il terzo capitolo della serie di *racing game* futuristici che ha dato il via alla diffusione di PlayStation in Europa (fornendo altresì il primo indizio sulla natura *adult-oriented* del *marketing* Sony), offre un rinnovato *engine* poligonale in grado di spingere la qualità cosmetica della serie verso le vette di eccellenza toccate dalle ultime produzioni namchiane. L'impiego dell'*hi-res*, unito ad un efficace sistema che impedisce la distorsione delle *texture* limitando altresì il *pop-up*, si traduce in una maggiore solidità dei tracciati ed un più generale incremento del realismo visivo. Sorprendentemente, velocità e *fps* non soffrono affatto del maggior peso computazionale sostenuto dall'ormai vecchiotta CPU di PlayStation, tant'è che pilotare i futuristici hovercraft schizzando a più di 300 km/h sui tracciati magnetici di **Wip3out** (ne sono previsti otto più alcuni segreti), fra curve paraboliche e salti chilometrici, provoca galvanizzanti scariche adrenaliniche da arresto cardiaco. Un effetto collaterale che non si sperimentava da tempo. Conseguenza dell'impiego dell'*hi-res* è anche una maggior definizione degli hover (ed una miglior percezione dello splendido *design* ad opera, ancora una volta, di Designers Republic), impreziositi dall'animazione degli aerofreni e dalle scie di condensa occorrenti durante l'esecuzione delle curve più impegnative.

MULTIPLAYER GALORE

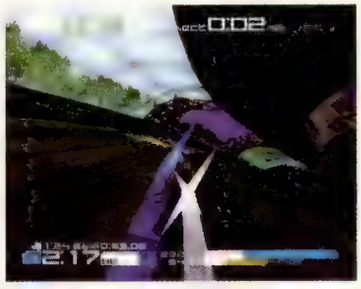
Al di là del mero progresso cosmetico, **Wip3out** offre una serie di implementazioni strutturali, prima su tutte la modalità a due giocatori via *split-screen* (orizzontale o verticale). **WipEout 2097** (il *prequel* di questo **Wip3out**, commercializzato circa tre anni fa) permetteva di sfidare un amico solo linkando due PlayStation, collegate a due televisori e con un CD del gioco ognuna. Non sorprende che da allora l'industria videoludica abbia lentamente abbandonato l'opportunità offerta dal cavo di collegamento Sony, preferendo ripartire lo schermo in due o addirittura in quattro settori (vedi **V-Rally 2**). Ebbene, forte della prima implementazione di questa caratteristica

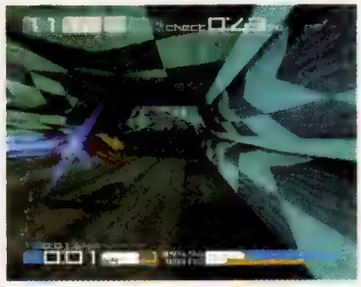
nella serie, **Wip3out** allarga l'elenco delle modalità di gioco con il *Challenge Mode* e l'*Eliminator Mode*. Il primo permette a due partecipanti umani di sfidarsi in un frenetico testa a testa dove vince chi taglia il traguardo per primo. La seconda modalità, invece, depone la corona d'alloro sul capo di chi riesce ad eliminare l'avversario a suon di missili, mine e quant'altro è annoverato nell'elenco delle armi d'offesa/difesa. Secondo alcune fonti, Psygnosis starebbe considerando l'eventualità di supportare comunque il *link-up* che, combinato allo *split screen*, porterebbe a quattro il numero massimo di partecipanti umani.

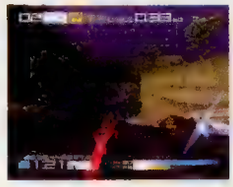
WIPE OUT

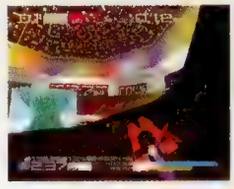
Il *design* originario di **Wip3out** prevedeva ulteriori aggiunte alla struttura del *prequel*, ma non tutte verranno incluse nel pacchetto ludico finale. Fra le caratteristiche previste, ma poi scartate nel corso dello sviluppo, spiccano la possibilità di sottoporre ad *upgrade* il proprio veicolo nonché la presenza di un radar impiegato per tener traccia della posizione degli avversari prossimi al proprio mezzo. Alan Raistrick, produttore di **Wip3out**, ha motivato così la decisione di abbandonare queste implementazioni: "la possibilità di upgradare i veicoli è stata discussa, ma infine scartata perché crediamo che detragga dalla frenesia e dalla semplicità che caratterizza la serie. Mancherà altresì il radar perché distrarrebbe il videogiocatore durante le gare."
"Ciò nonostante", prosegue Raistrick, "abbiamo aggiunto un rilevatore di prossimità (*proximity detector - n.d.r.*) che si attiva quando un avversario si avvicina al mezzo pilotato dal videogiocatore consentendo a quest'ultimo di usare con maggior precisione ed efficacia i sistemi di retro-attacco".

DJ SASHA: RESPONSABILE DELL'ACCOMPAGNAMENTO MUSICALE DI WIP3OUT.









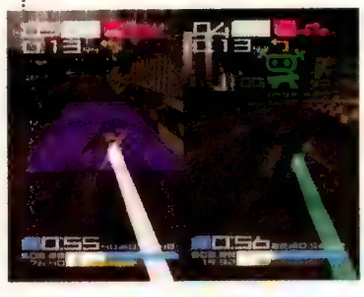
Buona parte degli *add-on* effettivamente inclusi riguarda l'elenco delle armi messe a disposizione durante le gare. Ne sono previste 12, le cinque migliori del *prequel* (missili a ricerca calorica, terremoto, scudi, mine e pilota automatico) più sette inedite. Fra queste, il *Force Field* (una sorta di griglia energetica dispiegabile sulla pista per rallentare l'avanzata degli avversari), il *Cloak* (attivato il quale ci si rende invisibili ai sistemi di rilevamento dei missili nemici) e il *Drain* (con cui è possibile risucchiare l'energia dell'avversario più prossimo aggiungendola alle proprie riserve). Al di là dei *power-up* momentanei acquisibili durante le gare, **Wip3out** offre un'inedita abilità permanente, comune ad ogni veicolo e nota col nome di *Hyperthrust*: premendo il tasto dorsale R2 è possibile far ripartire alla massima velocità il proprio mezzo vittima di un brusco arresto. Il giocatore è invitato a dosare l'attivazione dell'*Hyperthrust* considerando che l'energia degli scudi decresce proporzionalmente alla durata del *boost*. Ulteriori aggiunte di rilievo comprendono la visuale posteriore e il supporto della modalità video in *widescreen*, ottima per godere appieno della magnificenza visiva offerta da **Wip3out** anche in *split-screen*. Resta, infine, confermata la compatibilità con Dual Shock e in particolare dell'*input* analogico grazie al quale sarà possibile affrontare le curve con maggior dolcezza.

BLOCK ROCKIN'

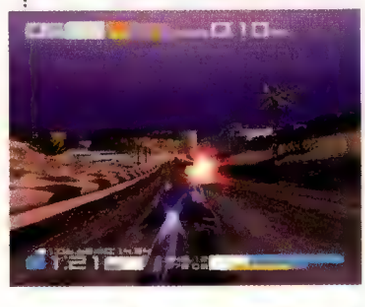
Ogni capitolo della serie **WipEout** è stato caratterizzato dall'inclusione di brani musicali composti dai pesi massimi della musica house di matrice anglosassone come The Chemical Brothers, Future Sound of London e The Prodigy. Psygnosis rende omaggio alla tradizione affidando questa volta a DJ Sasha la supervisione dell'accompagnamento sonoro a **Wip3out**. Il "direttore musicale" Sasha promette cinque brani inediti composti da lui stesso nonché altri pezzi martellanti provenienti da musicisti che si curerà di selezionare (probabilmente Underworld, Orbital e The Chemical Brothers il cui ultimo album *Surrender* sembra fatto apposta per **Wip3out**... *here we go!*). Al momento di andare in stampa, Psygnosis non ha diffuso una data precisa per la commercializzazione di **Wip3out**. Secondo alcune fonti interne alla *softco* inglese, lo sviluppo dovrebbe concludersi verso settembre pertanto non è azzardato prevedere un lancio nel periodo pre-natalizio (ottobre o novembre). Il consiglio è sempre lo stesso: non perdete i prossimi numeri di **SPC** per ulteriori informazioni sulla terza edizione del *racing game* futuristico più galvanizzante della storia videoludica. Scusaci **Powerdrome**...

LE MORBIDE CURVE PARABOLICHE E GLI AVVITAMENTI STRUTTURALI DEI TRACCIATI DI WIP3OUT ESALTANO UN MODELLO DI GUIDA UNICO NEL SUO GENERE.

IL SUPPORTO DELLO *SPLIT-SCREEN* IN WIP3OUT APPARE ECCELLENTE.

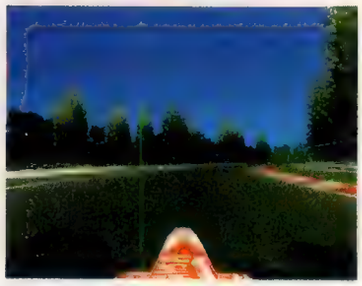


DIFFERENTI CONDIZIONI METEO E TEMPORALI SARANNO PRESENTI IN WIP3OUT.



FORMULA 1 '99

Nonostante il buon inizio di Bizzarre Creations con **F1 '97**, Psygnosis è riuscita ad affossare una promettente serie sportiva affidando il seguito, **F1 '98**, a Visual Sciences. Riuscirà Studio 33 a riportare in auge uno dei generi videoludici meno perfezionati degli ultimi anni?



Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Studio 33
Data d'uscita prevista:	Novembre
Genere:	Guida

"SARÀ IL MIGLIOR GIOCO PLAYSTATION che abbiate mai visto". Questa l'altisonante dichiarazione di un portavoce Psygnosis in merito a **Formula 1 '99**, terzo esponente della discussa serie di simulatori di Formula 1 per PlayStation di matrice britannica. Difficile darle credito dopo il deprimente risultato ottenuto da Visual Sciences col *prequel*, (**Formula 1 '98**, impietosamente stroncato su queste pagine con un inappellabile 59%), ma a giudicare dalle ultime informazioni pervenute alla redazione di **SPC**, sembrano esserci i presupposti per un reale miglioramento dell'esperienza corsistica basata su licenza FIA. Vediamo di che si tratta...

I MODELLI DELLE VETTURE, L'*ENGINE* POLIGONALE, LE ROUTINE COMPORTAMENTALI, INSOMMA TUTTO IL CODICE DI FORMULA 1 '98 È STATO IMPIETOSAMENTE CESTINATO E RISCRITTO DACCAPO. L'UNICO ELEMENTO SOPRAVVISSUTO È IL SISTEMA DI GESTIONE DELLA RAM.

REALITY ENGINE

Nelle mani degli autori di **Newman/Haas Racing**, lo sviluppo di **Formula 1 '99** procede con un solo e preciso obiettivo: realizzare una fedele simulazione della competizione. Studio 33 è così convinta di riuscire nell'impresa da aver scartato a priori la struttura dicotomica *Arcade/Simulation* adottata nei precedenti episodi. **Formula 1 '99** vuole essere una reale evoluzione rispetto al passato. Primo passo da compiere per ottenere un simile risultato è eliminare ogni traccia del *prequel*. "I tracciati così come il motore grafico sono stati realizzati *ex novo*. Non è stato utilizzato nulla del precedente **Formula 1**" precisa il portavoce Psygnosis. "Ci mancherebbe" verrebbe da ribattere considerando l'infelice tendenza delle vetture avversarie in **Formula 1 '98** a trasformarsi in mattoncini Lego ad una distanza tanto ridotta da rendersene conto. Scherzi a parte, l'impegno profuso dal nuovo team a capo del progetto pare sincero e supportato da un'attenzione al dettaglio decisamente maniacale. Sfruttando al massimo la licenza FIA di supporto al progetto, Studio 33 ha riprodotto tutti i tracciati del Campionato di Formula 1 1998 (compreso il nuovissimo Sepang in Malesia) tenendo conto della loro altezza rispetto al livello del mare, dei loro elementi perimetrali (i pannelli pubblicitari sono esattamente nel punto in cui lo sono nella realtà) e delle condizioni atmosferiche (vento incluso) derivanti dalle caratteristiche meteorologiche e geologiche dei luoghi teatro dei gran premi. Al giocatore è data la possibilità di esaminare ogni pista due giorni prima

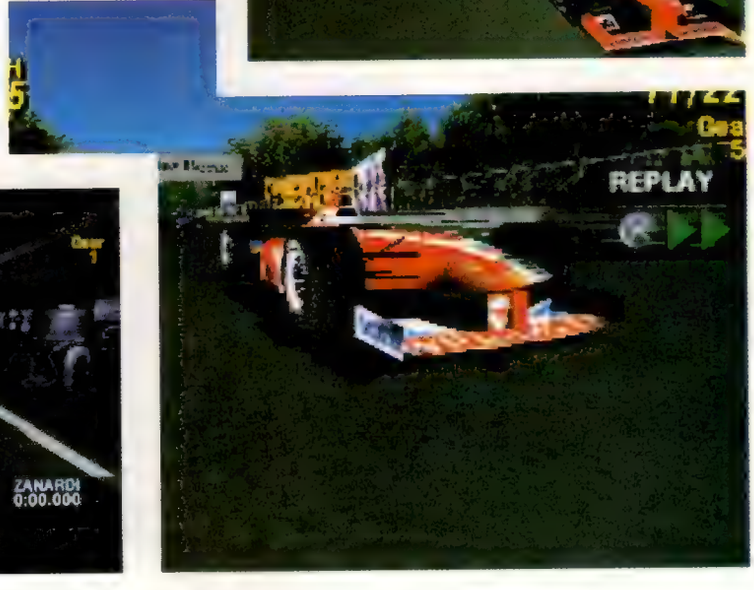
DOPO IL FALLIMENTARE F1 '98, PSYGNOSIS NON PUÒ PERMETTERSI UN ALTRO *FLOP*.

della gara al fine di operare gli opportuni settaggi meccanici della vettura in funzione della morfologia dei tracciati e delle condizioni dell'asfalto. Fattori aleatori come la rottura del cambio o l'incendio del motore sono, inoltre, da tenere in considerazione. Gli sviluppatori hanno studiato le reali problematiche tipiche di ogni scuderia riproponendole nella simulazione. I motori della Ford, ad esempio, corrono un maggior rischio di danneggiamento rispetto a quelli della Ferrari. I trascorsi problemi col cambio della McLaren potrebbero altresì riproporsi durante una competizione simulata in **Formula 1 '99**. Ma tanto realismo non potrebbe inficiare la giocabilità del gioco? Psygnosis è consapevole del rischio occorrente dando troppo peso alla componente simulativa rispetto a quella prettamente ludica, così com'è consapevole dell'insofferenza degli appassionati del genere verso un'impostazione troppo semplicistica del modello di guida. Allo scopo di trovare il giusto equilibrio fra realismo e divertimento, un consulente tecnico della Stewart è stato pertanto incaricato di supervisionare il progetto elargendo pareri e suggerimenti "da esperto" tenuti in forte considerazione dai programmatori di Studio 33 con un occhio di riguardo alla giocabilità.

E SPOSTATI!

L'intelligenza artificiale promette comportamenti finalmente coerenti. In caso di doppiaggio, ad esempio, i membri del proprio team accosteranno gentilmente lasciandosi sorpassare. Di converso, la vettura in testa alla gara modificherà le proprie traiettorie per contrastare eventuali tentativi di sorpasso. Tutti i partecipanti alle competizioni (tra cui anche, e per la prima volta, Jacques Villeneuve a completamento della *line-up*) saranno vittime di errori di tanto in tanto o della sfortuna se il caso vuole (ma sempre in ottemperanza ai valori probabilistici inseriti nel codice del gioco sulla scorta di quelli reali). Non mancheranno pertanto false partenze, incidenti durante le medesime, soste ai box prolungate da imprevedibili problemi tecnici e così via. Onde conferire un'impronta televisiva alla simulazione, **Formula 1 '99** prevede, come del resto è sempre stato, il commento in tempo reale degli eventi attraverso le voci dei veri telecronisti. La versione inglese del *racing game* Psygnosis vanterà pertanto le voci dei cronisti sportivi Murray Walker e Martin Brundel, ma non sono ancora noti i nomi di coloro che presteranno i propri commenti pre-registrati nell'edizione italiana. Allo stesso modo, è ignoto lo stratagemma adottato da Studio 33 per impedire i risibili ritardi nel commentare gli eventi, le eccessive imprecazioni a seguito di piccoli tamponamenti e più in generale l'incoerenza fra quanto avviene in pista e quanto afferma il telecronista digitale. Vedremo. Come in **F1 '98**, il seguito promette una modalità a 4 giocatori a mezzo *split screen* più *link-up* fra due PlayStation.

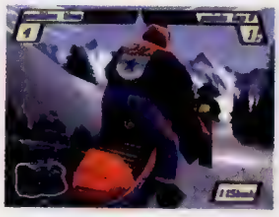
IL TEAM DI SVILUPPO RESPONSABILE DI FORMULA 1 '99, S'È FATTO LE OSSA CON NEWMAN/HAAS RACING. HMMM... SPERIAMO SIA MIGLIORATO DA ALLORA.



SLED STORM

Stanchi di subire supinamente le dure leggi della forza gravitazionale? Bene, abbandonate pure i vostri snowboard e schizzate a tutta velocità sulle motoslitte digitali di **Sled Storm**.

Versione:	Americana
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Settembre
Genere:	Guida



IL POST GARA DI SLED STORM OFFRE UN GRADITO REPLAY ATTRAVERSO CUI AMMIRARE LE SPLENDIDE ANIMAZIONI DEI PILOTI INTENTI A DOMARE SUSSULTI ISTERICI DELLE RISPETTIVE MOTOSLITTE.

NON SO SE RIUSCITE A SCORGERLO, MA C'È UN TIPO NELLA PARTE BASSA DELLO SCHERMO CHE HA PRESO IL VOLO!

TALVOLTA LE SORPRESE ARRIVANO DA chi meno te lo aspetti. Prendete Electronic Arts ad esempio: la *softco* statunitense non è certo nota per le novità introdotte di continuo nella propria *line-up*, eppure pare che qualcosa si stia muovendo nella direzione della sperimentazione. Ci riferiamo, in particolare, alla divisione interna dedicata allo sviluppo di simulazioni sportive, EA Sports. Difficilmente un gioco targato EA Sports è privo di qualche licenza tipo NHL, NBA, PGA, FIFA, NASCAR o di nomi famosi quali Madden o Tiger Woods, eppure questo **Sled Storm** non offre alcun richiamo per le orecchie del *target* d'utenza designato, simulando uno sport davvero poco conosciuto. Dopo aver tentato di imporsi nel settore delle simulazioni di *snowboard* con il mediocre **Pro Boarders X** di Radical Entertainment, e non essendoci ovviamente riuscita, Electronic Arts gioca la carta della novità nella speranza di inaugurare un genere videoludico su cui affinare le sue ben note capacità di *marketing*. **Sled Storm** può essere considerato il primo esemplare di simulatore di motoslitte. La struttura di gioco non si discosta molto da quella di un *racing game* (pertanto circuiti e avversari motorizzati sono presenti nel pacchetto ludico), ma ammicca al genere delle simulazioni di sport all'aria aperta, sostituendo le motoslitte ai tradizionali veicoli da corsa e tappeti di neve fresca all'asfalto rovente dei tracciati. Il giocatore assume il comando di uno dei quattro partecipanti alle competizioni montane, schizzando a bordo della propria motoslitta fra tortuosi circuiti discontinui, ricchi di cunette, ostacoli naturali e biforcazioni, attraversando angusti canyon e laghi ghiacciati. La fisica comportamentale è forse uno degli aspetti che hanno maggiormente sorpreso **SPC**. Ogni balzo, ogni curva, ogni urto, producono conseguenze credibili sull'assetto del mezzo e sul comportamento del pilota che lo cavalca (a malapena). Portata a termine con successo una gara (e ciò comporta l'avvistamento di utili scorciatoie fra le rocce da percorrere per accorciare le distanze o evitare passaggi particolarmente tortuosi), il giocatore viene gratificato con l'assegnazione di punti da impiegare per il potenziamento della propria motoslitta o più in generale per il miglioramento delle sue *performance*. Fra gli *add on* più interessanti segnaliamo un aggeggio che, montato al di sotto del veicolo, solleva una scia di neve rarefatta capace di infastidire non poco gli avversari in coda. Oltre che attraverso il conseguimento della vittoria, punti addizionali sono acquisibili producendosi in acrobazie di vario genere. Spiccando il volo da una cunetta e operando opportuni smanettamenti sul *controller* è possibile sbizzarrirsi nell'esecuzione di uno svariato elenco di capriole, avvitamenti e quant'altro aiuti a spettacolarizzare l'azione. In totale, EA promette circa 50 acrobazie differenti. Un terzo modo per ottenere punti consiste nel calpestare la fauna selvatica che abbia l'ardire di attraversare la "pista". Una caratteristica questa che non ci saremmo mai aspettati dalla casa che ha rifiutato di pubblicare **Thrill Kill** a causa dei suoi contenuti violenti. Fra le modalità di gioco incluse in **SS** segnaliamo, infine, un graditissimo *4 Player Mode* a mezzo *quad screen*.

ASTROCOMPUTER

L'estate sta finendo... non smettere di divertirti!

NINTENDO 64

VERSIONE PAL
+ MARIO 64
L. 219.000
DISPONIBILI
ULTIME NOVITA'

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK
VERSIONE PAL
L. 229.000*
DISPONIBILI
ULTIME NOVITA'

SEGA
DREAMCAST CON MODEM
L. 539.000
DISPONIBILI
ULTIME NOVITA'

Telefonaci subito per scoprire le fantastiche anteprime della nuova stagione

Action Figures! da L. 25.000

L. 39.000

Borsa+Pad
Memory Card PSX
L. 49.900

Double Shock
Operation II
New
L. 39.000

TELEFONA PER INFORMAZIONI SU ALTRE ACTION FIGURES DISPONIBILI

Dual Force
con vibrazioni
L. 119.000

Mem. Card
8 M-120 blocks
L. 39.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI, PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETA ESCLUSIVA DEI LEGITTIMI RISPETTIVI PROPRIETARI. SALVO ERRORI ED OMISSIONI. OFFERTE VALIDE SOLO CON L'ACQUISTO ABBINATO DI UN GIOCO E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

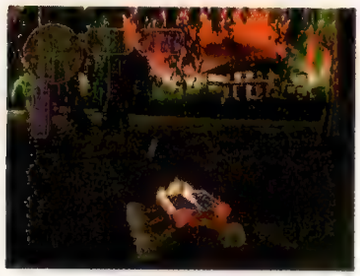
OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE SALVO ERRORI

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

Il *prequel* ha lasciato dietro di sé una scia di rottami infuocati.
Il seguito, intitolato molto originalmente **Vigilante 8 2nd Offense**, finirà il lavoro.

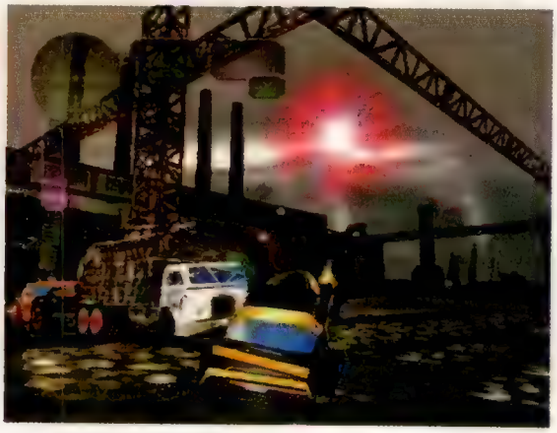
Versione:	Americana
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Luxoflux
Data d'uscita prevista:	Novembre
Genere:	Azione/Guida

A QUANTO PARE, I GRAFICI DI LUXOFLUX SONO DEI FAN DEL "LOOK INDUSTRIALE"...



DOPO LA MAGRA SCONFITTA SUBITA da Slick Clyde nel 1975, i Vigilantes possono finalmente raffreddare i motori e riprendere a guidare in maniera decente. Come da consuetudine, però, Clyde ritorna più adirato che mai e decide di riscrivere il passato a modo suo. Con l'aiuto di una macchina del tempo, il malvagio leader dei Coyote viaggia fino all'anno 1970 in cerca di vendetta. E a questo punto, **Vigilante 8 2nd Offense** ha inizio... Ambientato nell'America degli anni '70 (non propriamente in quella di **Driver**, sia chiaro), **Vigilante 8 2nd Offense** è diviso in 12 arene da combattimento punteggiate di bonus, *power-up* ed armi di vario genere. Il giocatore è invitato a salire a bordo di una delle 18 vetture messe a disposizione (8 riprese dal *prequel* più 10 inedite) armate fino ai radiatori. Fra le novità segnaliamo un veicolo spaziale futuristico (un *hover* non dissimile dalla mitica Delorean del film *Ritorno al Futuro*) e un camion delle immondizie (evidentemente sottoposto a poderosi ritocchi della coppia motrice). Ognuna delle diciotto vetture, sottese da una fisica comportamentale fin troppo realistica considerata la natura "*shootemappara*" del gioco, è sottoponibile a ritocchi meccanici incidenti sulla velocità, sull'armatura e sulla manovrabilità. Un'aggiunta che Activision spera arricchisca di spessore l'esperienza ludica. Il funzionamento è molto semplice: distrutta una vettura nemica, è sufficiente passare sui rottami per raccogliere un punto di potenziamento relativo ad una delle tre categorie di cui sopra. Raggiunta quota 100, un nuovo componente verrà installato sulla propria vettura. Interessante. Insieme ai *power-up* standard, ne saranno disponibili di inediti che consentiranno di attraversare con maggior sicurezza le scivolose superfici acquose e nevose. Dal punto di vista estetico, **Vigilante 8 2nd Offense** promette un sostanziale miglioramento dell'*engine* tridimensionale impiegato nel *prequel* attraverso l'implementazione di effetti inediti come la nebbia, le luci dei freni, le fiammate dei tubi di scarico, ed esplosioni ancor più spettacolari. Molto, mooolto *yankee*. La modalità a due giocatori si preannuncia sufficientemente variegata e ricca di alternative da tenere incollati al video per settimane scambiandosi gomitate e dita negli occhi. Ma anche consigli e avvertimenti, nell'eventualità che i due partecipanti decidano di affrontare lo *story mode* con spirito di collaborazione. Sebbene le versioni per Nintendo 64 e Dreamcast di **Vigilante 8 2nd Offense** presentino una modalità a quattro giocatori tramite *quad screen* (un modo per definire il doppio *split screen*), quella per PlayStation offrirà unicamente la classica ripartizione in due dello schermo. In sintesi, **Vigilante 8 2nd Offense** si preannuncia estremamente attraente per coloro che hanno apprezzato il *prequel*. Con le sue implementazioni alla struttura di gioco (nuovi *power-up* e ritocchi meccanici) e il suo *engine* grafico ottimizzato (con i nuovi effetti che ne conseguono), promette proprio ciò che un seguito deve offrire: *more of the same*.

OTTO DEI 18 VEICOLI SELEZIONABILI IN VIGILANTE 8 2ND OFFENSE, SONO STATI RIPESCATI DAL *PREQUEL* IN FUNZIONE DEL LIVELLO DI GRADIMENTO ESPRESSO DAGLI UTENTI. A QUANTO PARE, È PIACIUTO NOTEVOLMENTE ANCHE IL PULMINO DELLA SCUOLA.



KinG Kross

KaPs THE 3000 TECH

NEWS

TAPPETO/JOYPAD PER DANCING GAME

DESKSTICK

WHEEL PAD DUAL SHOCK

VOLANTE DUAL SHOCK™ CON FRENO A MANO

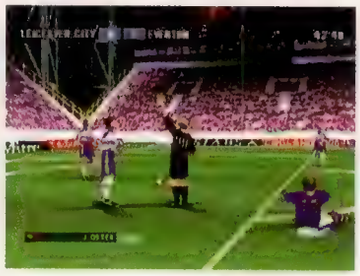
PSX COMPATIBLES

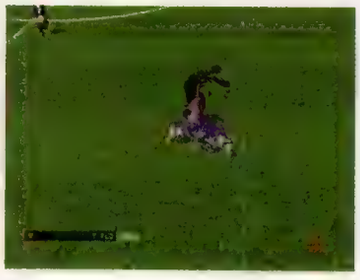
TWIN STICK PRO

ARIETE INFORMATICA srl
Via S. Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - Fax +39 (02) 48205818
Via Arno, 36 - 80131 Napoli - Tel. +39 (081) 2462211 - Fax +39 (081) 2462222
www.arieteinformatica.com

FA PREMIER LEAGUE STARS

Electronic Arts insiste e pianta in Europa il primo di una lunga serie di simulatori calcistici basati sulla Premier League. La domanda sorge spontanea: quanti episodi di **FIFA** usciranno nei prossimi mesi?





Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	EA Sports UK
Data d'uscita prevista:	13 Agosto
Genere:	Sportivo

IN VIRTÙ DELLA LICENZA ACQUISITA, OGNI STADIO DI FA PREMIER LEAGUE STARS È STATO RIPRODOTTO FEDELMENTE, COSÌ COME LE CASACCHE DELLE SQUADRE, RICCHE DI PARTICOLARI COME GLI SPONSOR.

STANCHI DEL SOLITO FIFA? BENE, arriva **FA Premier League STARS**, sempre *by Electronics Arts*, sviluppato dalla divisione britannica di EA Sports. Dopo aver costruito un impero economico attorno ai vari *franchise* sportivi quali **Madden**, **NHL** e **FIFA**, EA espande il proprio campo d'azione offrendo una simulazione della Premier League, il campionato di calcio inglese, riproposto in versione digitale in questo **FA Premier League STARS**. Al contrario di quanto sia lecito supporre, il gioco non è solo "**FIFA** con le squadre inglesi" (sebbene l'*engine* grafico sia lo stesso di **FIFA '99**), ma, diremmo, **FIFA** implementato con la possibilità di costruirsi la propria squadra di calcio e di migliorarne le prestazioni nel corso del tempo. Qualsiasi squadra si scelga di gestire, all'inizio sarà mediamente potente con giocatori deludenti dal pdv prestazionale, quasi fossero reduci da un'estenuante stagione calcistica appena conclusa. Scopo del gioco sarà pertanto vincere le varie partite o quantomeno agire in modo tale da guadagnare ad ogni incontro un certo numero di stelle ("*stars*" appunto). Le stelle, infatti, vengono attribuite in funzione delle *performance* delle due squadre in campo, tant'è che, anche se perdente, la squadra col minor numero di falli provocati ottiene comunque una manciata di stelline. Ma cosa me ne faccio delle stelline? E' semplice. Le stelle accumulate servono a migliorare la squadra e vanno assegnate ai vari giocatori singolarmente: è quindi possibile, ad esempio, concentrarsi sul miglioramento del proprio comparto di difesa assegnando ai terzini buona parte del bottino "stellare" per poi dedicarsi agli altri membri della squadra. *It's up to you*. Man mano che la propria squadra acquisterà potenza e velocità, il giocatore potrà portarla in giro per l'Europa, partecipando ad ogni torneo e accumulando trofei, fino al fatidico *Game Over*. Al di là di questa interessante implementazione, **FA Premier League STARS** conserva altresì ogni aspetto manageriale di **FIFA '99** permettendo di fare dello shopping sul calciomercato, ma in virtù delle stelline di cui sopra, ogni giocatore avrà caratteristiche diverse in relazione al numero di potenziamenti a cui è stato sottoposto, il che ci porta ad un'altra gradita conseguenza dell'impiego delle stelle, con particolare riferimento alle partite in *multiplayer*. Salvando la propria, personalissima, squadra "stellare" su *memory card*, il giocatore può portarsela dietro in un taschino, andare a casa di un amico e dare il via ad una competizione amichevole per testarne la validità. Anche se entrambi i videogiocatori possiedono la medesima squadra, l'eventualità che entrambi abbiano assegnato lo stesso numero di stelle agli stessi giocatori sarà alquanto improbabile. Sarà pertanto interessante vedere quale delle due squadre sia stata gestita meglio. Dal punto di vista del *gameplay*, infine, **FA Premier League STARS** presenta alcune differenze rispetto a **FIFA '99**. Prendete il passaggio o il tiro in porta, ad esempio. La loro efficacia è determinata sulla base di una barra energetica e più un giocatore viene potenziato maggiore sarà la sua efficienza in ognuna di queste azioni. Bello, no?

ECCEZIONALE!!!!!

NIGHTMARE GAMES

via del Can Bianco, 19 - tel. 0573/28203 - PISTOIA

PRESENTA IL 5 SETTEMBRE 1999

L'APERTURA DEL NUOVO MEGA POINT NIGHTMARE GAMES A QUARRATA – VIA PISTOIA, 34 – A 30 METRI DALLA PIAZZA CENTRALE UN' OASI DI 180 MQ. A TUA DISPOSIZIONE.

. . .

AL 1° PIANO TROVERAI PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST, GADGET, MODELLISMO E SOFT AIR A PREZZI ECCEZIONALI !!!

. . .

AL PIANO TERRA AD ASPETTARTI CI SARA' UNA FANTASTICA VIDEOTECA CON TUTTE LE NOVITA' A NOLEGGIO E IN VENDITA BY HOLLYWOOD VIDEOSTORE.

. . .

VI RICORDIAMO CHE VENENDOCI A TROVARE IL 5 SETTEMBRE 1999, GIORNO DELL'INAUGURAZIONE, TI ASPETTERANNO , DELLE FANTASTICHE PROMOZIONI . ECCO ALCUNI ESEMPI:

PLAYSTATION + DUAL SHOCK	L. 235.000
MEMORY CARD DA ...	L. 8.500
JOY PAD DA ...	L. 7.500
DUAL SHOCK DA ...	L. 27.900
GIOCHI PSX DA ...	L. 29.900
GIOCHI N64 DA ...	L. 19.900
GIOCHI DREAMCAST DA ...	L. 89.000
ECC., ECC. ECC. !!!!!!!!!!!!	

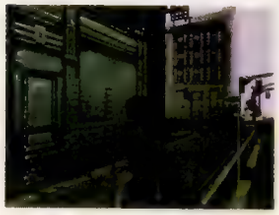
NON VENIRCI A TROVARE SARA' IL TUO INCUBO PEGGIORE!

NIGHTMARE GAMES VI RICORDA ANCHE CHE E' DISPONIBILE IL LISTINO RIVENDITORI ED IL CONTRATTO FRANCHISING DA RICHIEDERE ALLO 0573/28203 OPPURE MANDARE UN FAX ALLO 0573/509833.

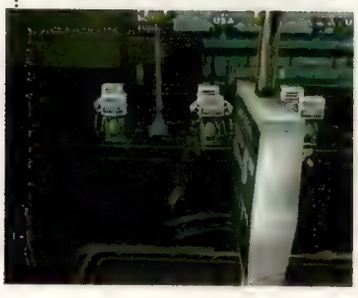
URBAN **CHAOS**

Se in Italia gli scioperi bloccano i trasporti in tutta la penisola e mezza Roma è ferma per i lavori del Giubileo, nell'immaginaria Union City di **Urban Chaos** accade di peggio...

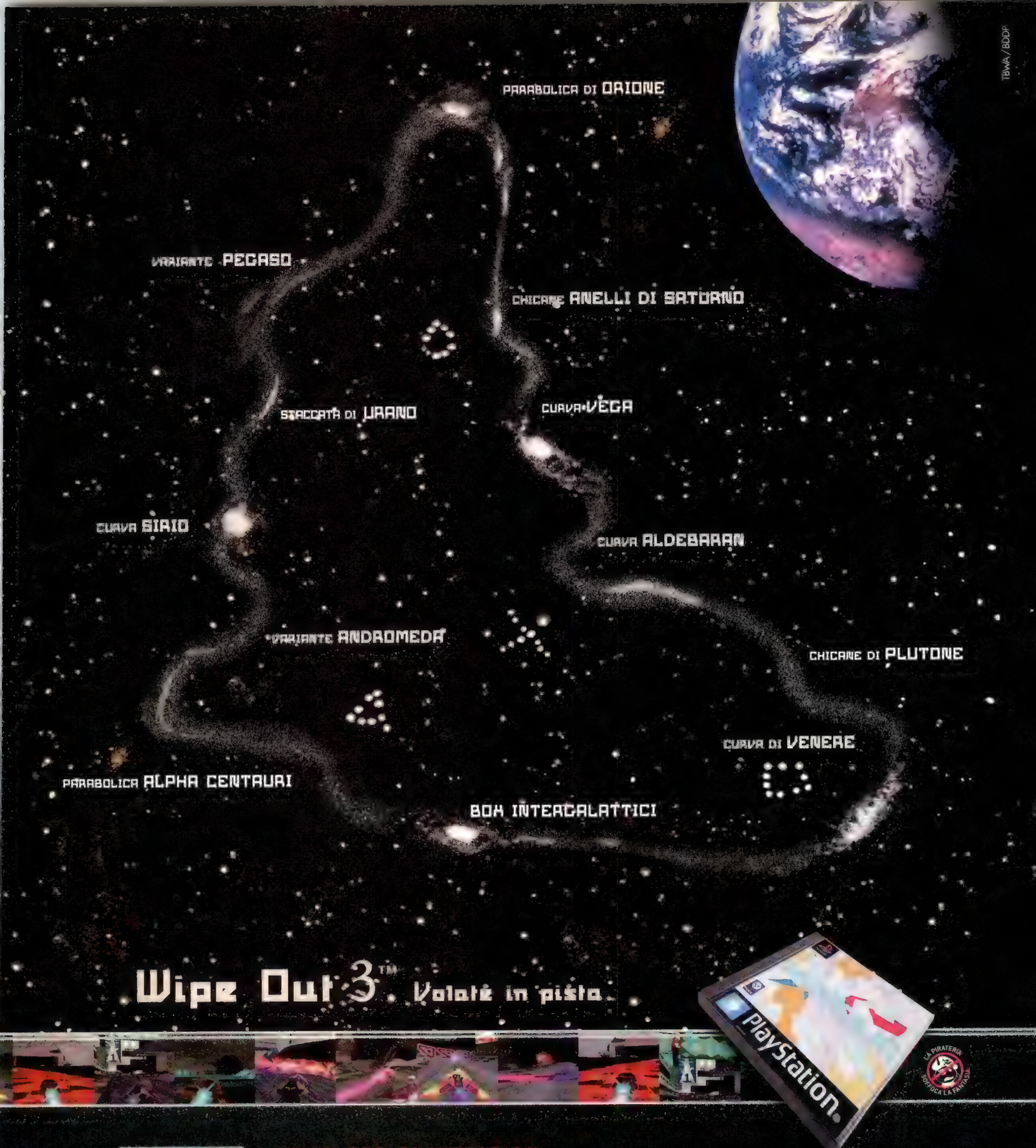
Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Mucky Foot
Data d'uscita prevista:	Novembre
Genere:	Action/Adventure



IL SISTEMA DI INQUADRATURE DINAMICHE DI URBAN CHAOS SEMBRA MERITARE QUALCHE LIMATURA.



URBAN CHAOS È IL PRIMO PROGETTO di una giovane *software house* inglese dal bizzarro appellativo di Mucky Foot ("Piede sudicio"). Fondata da ex-membri Bullfrog (per l'esattezza Mike "**Syndicate Wars**" Diskett, Fin "**Magic Carpet**" McGechie e Guy "**Creation**" Simmons) nel febbraio del 1997, Mucky Foot spera di inaugurare felicemente la propria produzione ludica con un titolo decisamente impegnativo tanto nel *concept* quanto nella realizzazione tecnica. Cominciamo dal primo... Il terzo millennio è alla porte e, a quanto pare, anche la fine del mondo. In un clima di isteria collettiva, il giocatore è chiamato a garantire l'ordine e il rispetto della legge vestendo i panni di due membri del corpo di polizia di Union City: la giovane afro-americana D'arci Stern (esperta in arti marziali e nell'uso di armi da fuoco leggere) e il Rambo di turno Roper McIntyre (energumeno dalla mente instabile pratico di esplosivi e amante dell'artiglieria pesante). La loro missione li porterà ad affrontare una serie di gang rivali in lotta fra loro per il controllo del territorio urbano. **Urban Chaos** offre la possibilità di esplorare ogni anfratto di una città poligonale, dalle strade alla rete fognaria, dai tetti dei palazzi fin dentro i singoli appartamenti (hmmm... ricorda un po' **Omikron**). Oltre che a piedi si potranno esplorare gli ambienti di gioco a bordo di svariati veicoli motorizzati, tant'è che è addirittura prevista una sequenza interamente condotta alla guida di una motocicletta. **UC** presenta 25 missioni, caratterizzate ognuna dall'onere di raggiungere un preciso obiettivo nonché da una serie di sotto-missioni che il giocatore sarà libero di assolvere o meno. Ogni *stage* è abitato da una serie di *NPC* (*Non Playing Characters*) con cui interagire al fine di ottenere suggerimenti, oggetti utili e armi. Sarà ad esempio possibile scegliere se aiutare o meno una pattuglia della polizia impegnata in una sparatoria o salvare dall'assalto dei malviventi i terrorizzati abitanti di Union City. Sebbene alcune missioni prevedano l'impiego di uno dei due membri dell'U.C.P.D. (Union City Police Department), altre offriranno al giocatore la possibilità di selezionare il personaggio di suo gradimento tenuto conto delle sue peculiari abilità. Chi preferisce l'agilità e il combattimento corpo a corpo potrà optare per D'arci, mentre per gli amanti delle sparatorie la scelta non potrà che ricadere su Roper e il suo nutrito armamentario bellico. Nonostante un'impostazione marcatamente violenta, **UC** invita alla calma attraverso l'implementazione di un "sistema di demerito" in virtù del quale ogni innocente ucciso accidentalmente provoca una reazione da parte delle forze di polizia testimoni del massacro indiscriminato. Dal punto di vista prettamente estetico, il titolo Eidos promette un estenuante sfruttamento dell'*hardware* PlayStation incaricato di gestire, oltre all'enorme ambiente di gioco, anche una serie di complesse *routine* per la resa di effetti particellari, nebbia volumetrica, animazioni dinamiche (sottesi da leggi fisiche coerenti) ed altro ancora. Previsti, infine, la simulazione del ciclo completo notte/giorno, differenti condizioni meteorologiche (fra cui pioggia, neve e vento) e quant'altro contribuisca ad una resa "viva" e credibile del ricco mondo digitale di **UC**.



SOLO PER PLAYSTATION

Bollettino meteo: vento nullo, umidità 0%, temperatura -273,15 °C, si prevede pioggia (di meteoriti). E' una giornata ideale per Wipe Out 3.
Trenta secondi alla partenza. Non è una corsa. Non ci sono regole.
Chi esce di pista, perde. E si perde nello spazio. Dieci secondi alla partenza.
Se vincete, sarete una stella. Se perdete, una stella cadente. Cinque secondi alla partenza. Accendete i retrorazzi. E accendete un cero, già che ci siete.

POWER LINE 166 814 814*

OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Wipeout, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or © and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni-costo Lit. 1.540 + IVA al minuto/gestito da Isicom-Roma.

FEAR FACTOR

Prendete l'ambientazione di *Blade Runner*, montateci sopra una struttura di gioco alla **Resident Evil** ed aggiungeteci il misuratore adrenalinico (poi capirete). Questo è **Fear Factor**.

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Kronos
Data d'uscita prevista:	Novembre
Genere:	Action/Adventure

INTRIGANTE IL DESIGN DEI PERSONAGGI POLIGONALI DI FEAR FACTOR, VERO?

COME IN TOMB RAIDER, FEAR FACTOR OFFRE LA POSSIBILITÀ DI IMPUGNARE DUE ARMI CONTEMPORANEAMENTE.

GRAZIE ALL'IMPIEGO DEL *FMV* IN *BACKGROUND*, I FONDALI DI FEAR FACTOR APPAIONO RICCHI DI ANIMAZIONI MENTRE I PASSAGGI FRA LE SEQUENZE IN *REAL-TIME* E LE SCENE D'INTERMEZZO PRECALCOLATE AVVENGONO SENZA SOLUZIONE DI CONTINUITÀ.

PREVISTO PER LA FINE DI QUEST'ANNO, Fear Factor può essere visto come la risposta occidentale al blasonato *franchise* di **Resident Evil**. Al contrario di quanto fosse lecito supporre, Eidos non si è limitata a riproporre pedissequamente la meccanica di gioco dell'*horror adventure* capcomiano, offrendo, al contrario, numerose novità che potrebbero spingere l'evoluzione del genere verso nuovi orizzonti. Ambientato nell'oscura città Shan Xi, un groviglio di grattacieli e strutture *hi-tech* ispirate alle scenografie di *Blade Runner*, **Fear Factor** pone il giocatore al comando di un gruppo di mercenari assoldati per ritrovare Wee Ming Lam, l'affascinante figlia di un potente uomo d'affari cinese, misteriosamente scomparsa (e probabilmente rapita) nei meandri di Shan Xi. Ma quella che sembra una semplice azione di ricerca e recupero di un'indifesa fanciulla, è destinata a rivelarsi una missione ben più importante e pericolosa: salvare il pianeta dal Re dell'Inferno e dai suoi scagnozzi.
Ansimante nelle viscere di Shan Xi, si nasconde infatti qualcosa di orribile, un'arma satanica in grado di annientare il pianeta col proprio "fuoco purificatore".
FF propone un'impostazione scenografica ed una meccanica di gioco non dissimili da quelle di **Resident Evil**, laddove scenografie bidimensionali fanno da cornice all'avventura. A differenza del titolo capcomiano, però, ogni fondale è un fermo immagine di un enorme FMV lasciato scorrere durante i cambi di inquadratura. Il risultato finale è un ambiente di gioco ricco di particolari animati, in forte contrasto con la staticità di quelli visti in produzioni similari. I personaggi (umani e non) abitanti il mondo di **FF** sono, di converso, interamente poligonali. Un particolare sistema di *rendering* in tempo reale conferisce loro un look peculiare, assimilabile a quello visto in **Cruise for a Corpse** di Delphine Software per Amiga. In virtù della loro parvenza, i personaggi poligonali si fondono perfettamente con le scenografie bidimensionali del gioco. Sebbene il sistema di controllo sia di tipo *character relative* (come negli *adventure* targati Capcom), è data la possibilità di sparare e correre contemporaneamente, nonché di sparare simultaneamente a due nemici nel caso in cui si impugnino due armi (un po' come in **Tomb Raider**). Nel corso dell'avventura il giocatore vestirà i panni di ognuno dei tre membri del team mercenario di recupero: l'esperta in operazioni di copertura Hana Tsu-Vachel, il mercenario tuttofare Royce Glass, reduce da un numero indefinito di conflitti ufficialmente negati dal governo americano, e Jakob "Deke" Decourt, esperto d'armi ed esplosivi. Il passaggio dall'uno all'altro non sarà operabile a discrezione del videogiocatore (come avviene in **Hard Edge** di Sunsoft), ma dipenderà dall'evoluzione della storia i cui eventi ruoteranno di volta in volta attorno ad ognuno di loro. L'armamentario incluso nel pacchetto ludico targato Eidos comprende, infine, armi per la lotta corpo a corpo (tra cui uno stivale equipaggiato con una lama estraibile, una garrotta strangolatrice, un uncino, un bisturi e un coltello da lancio) e dalla lunga distanza (tra cui una .45 automatica, un fucile a pompa, un mitragliatore e un fucile d'assalto). Saranno altresì disponibili armi devastanti quali lanciagranate e lanciarazzi. Un inventario in sovrimpressione permetterà di selezionare l'arma desiderata senza interrompere l'azione. Un'ultima caratteristica di rilievo introdotta per la prima volta nel genere degli *action adventure* è il misuratore adrenalinico. Gary Keith di Eidos spiega così il suo funzionamento: "le prestazioni dei mercenari sono condizionate dal livello di adrenalina prodotto dalle loro ghiandole. Pertanto saranno più vulnerabili in situazioni tranquille o dopo aver commesso un errore fatale". Sinceramente, **SPC** fa non poca fatica a comprendere esattamente di che si tratti e in che modo il livello adrenalinico incida di fatto sulle *performance* dei mercenari. Ciònonostante, questa oscura implementazione lascia intendere lo sforzo dei *designer* nell'offrire qualcosa di nuovo evitando di riproporre soluzioni ludiche stereotipate. Non deve pertanto sorprendere se **SPC** seguirà lo sviluppo di questo **Fear Factor** con un occhio di riguardo.

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

...da noi la PlayStation è sempre disponibile!

PlayStation

SONY GOLD POINT

PlayStation

£ 49.900

3D FIGHTING TOOLS (JAP)
ABE'S ODYSSEE (ITA)
ACTUA ICE HOCKEY
AIR COMBAT
AIR RACE
ALIEN TRILOGY
ALUNDRA (USA)
AZURE DREAMS (USA)
BALLBLAZER CHAMPIONS (USA)
BELTROGGER (JAP)
BIO FREAKS (EUR/USA)
BLAST CHAMBER (USA)
BOTTOM OF THE 9TH (USA)
BOXER'S ROAD (JAP)
BRAHMA FORCE (USA)
BRAVO AIR RACE (USA)
BROKEN HELIX (USA)
BRUNSWICK CH. PRO BOWLING
BUGGY!
BUST-A-MOVE 2
CHOCOBO'S DUNGEON (JAP)
CHORO Q MARINE Q-BOAT (JAP)
COMMAND & CONQUER
COOLBOARDERS 2
CRASH BANDICOOT
CRASH BANDICOOT 2 (ITA)
CRASH BANDICOOT 3 (USA)
CRITICAL BLOW (JAP)
CRITICAL DEPTH (EUR/USA)
CROC
CRYPT KILLER (USA)
CYBER SLED (USA)
DARKLIGHT CONFLICT
DEATHTRAP DUNGEON (EUR/USA)
DESCENT (USA)
DESTRUCTION DERBY 2
DIE HARD TRILOGY
DISCWORLD 2 (USA)
DODGEM ARENA
DOOM
DUKE NUKEM 3D
DYNASTY WARRIORS (USA)
EXPLOSIVE RACING
EXTREME SNOW BREAK
FELONY 11-79
FIFA 98 (ITA)
FINAL FANTASY 7
FIRE PANIC (JAP)
FORMULA 1 97 (ITA)
FORSAKEN
FRENZY!
G.T.A. (ITA)
G.T.A. LONDON (ITA)
GHOST IN THE SHELL (JAP)
GINGA HERO LEGEND (JAP)
G-POLICE (ITA)
GRAN TURISMO (ITA)
GRAND TOUR RACING (USA)
GRANSTREAM SAGA (USA)
HEART OF DARKNESS (ITA)
HELLO CHARLIE! (JAP)
HERC'S ADVENTURE (ITA)
HERCULES (ITA)
HOUSEHINENGI (JAP)
HYPER TENNIS
IMAGE FIGHT & X-MULTIPLY (JAP)
INDEPENDENCE DAY (ITA)
INDY 500
INTERNATIONAL MOTO X
INTERNATIONAL TRACK & FIELD
IRON & BLOOD (USA)
ISS PRO
IZNOGOUD (ITA)
JERSEY DEVIL
JET MOTO 2 (USA)
JET MOTO 98 (JAP)
KLONOA (USA)
KONAMI ANTIQUES MSX VOL.2 (JAP)
KONAMI ANTIQUES MSX VOL.3 (JAP)
LOADED
LODE RUNNER (USA)
LOST SWORD (JAP)
LOST WORLD (ITA)
MAGIC THE GATHERING
MASS DESTRUCTION (USA)
MASTERS FIGHTER (JAP)
MASTERS OF TERAS KASI (EUR/USA)
MECH WARRIOR 2 (USA)
MIDNIGHT RUN
MIRACLE JUMPERS (JAP)
MITSUMETE KNIGHT (JAP)
MOTO RACER
MOTOR MASH
MOTORHEAD
N2O
NAGANO
NAMCO ANTHOLOGY VOL.1 (JAP)
NAMCO MUSEUM VOL.5 (USA)
NASCAR 98
NBA IN THE ZONE
NBA SHOOTOUT 98 (USA)
NEED FOR SPEED V-RALLY (USA)
NEWMAN-HAAS RACING
NFL FULL CONTACT (USA)
NFL XTREME (USA)
NHL FACE OFF 97 (USA)
NHL POWERPLAY (USA)
NIGHTMARE CREATURES (USA)
NOTAM OF WIND (JAP)
OFF-WORLD INTERCEPTOR (USA)
ON SIDE (ITA)
ONE
PANDEMONIUM
PAX CORPUS
PEAK PERFORMANCE (USA)
PERFECT WEAPON
PGA TOUR 98 (USA)
PITFALL 3D (EUR/USA)
POPOLOCROIS (JAP)
PORSCHE CHALLENGE
PREMIER MANAGER 98 (ITA)
PUCHI CARAT (JAP)
RALLY CROSS (USA)
RAYMAN
REBOOT (EUR/USA)
RESIDENT EVIL
ROAD RASH
ROBO-PIT (USA)
ROBOTRON X (USA)
ROCK'N'ROLL RACING 2
RUNNING WILD (USA)
S.C.A.R.S.
SAN FRANCISCO RUSH (USA)
SANGOKUMUSOU (JAP)
SENSIBLE SOCCER CLUB EDITION (ITA)
SHIPWRECKERS! (USA)
SKULLMONKEYS
SLAM SCAPE (USA)
SOUL BLADE
SPAWN THE ETERNAL (USA)
SPECTRAL FORCE (JAP)
SPEED KING (JAP)
SPEEDPOWER GUNBIKE (JAP)
SPIDER (USA)
SUPERSONIC RACERS
TECMO SUPER BOWL (USA)
TEKKEN 2
TEKKEN 3 (JAP)
TENKA (USA)
TEST DRIVE 4 (ITA/USA)
TEST DRIVE OFF-ROAD (USA)
THUNDER TRACK RALLY (USA)
TIGERSHARK (USA)
TIME CRISIS
TOMB RAIDER
TOPOLINO (ITA)
TOSHINDEN 3 (JAP/USA)
V2000 (ITA)
VIGILANTE 8 (ITA)
VS.
WARGODS
WAYNE GRETZKY HOCKEY 98
WHIZZ
WILD 9 (ITA)
WIPEOUT
WIPEOUT 2097
WORLD CUP 98 (ITA)
WORLD LEAGUE SOCCER 98 (ITA)
WORLD NEVERLAND (JAP)
WRECKIN' CREW (ITA)
XENOCRACY (ITA)
XEVIOUS 3D/G+ (USA)
X-MEN: C.O.T.A. (EUR/USA)
YELLOW BRICK ROAD (JAP)
ZERO DIVIDE 2 (JAP)

£ 59.900

ACTUA SOCCER 2 (ITA)
AZURE DREAMS
BEAST WARS TRANSFORMERS
BUST-A-MOVE 3DX
COLIN MCRAE RALLY (ITA)
CRIME KILLER (ITA)
DARK OMEN
DEVIL DICE
DIABLO
FIFTH ELEMENT (ITA)
GRANSTREAM SAGA
LOST VIKINGS 2
MICROMACHINES V3 (ITA)
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MR.DOMINO
NBA PRO 98
PEAK PERFORMANCE
PSYBADEK (ITA)
RALLY CROSS 2
RASCAL
RED ALERT
ROLL CAGE (ITA)
RUNNING WILD
SPAWN THE ETERNAL
T'AI FU (ITA)
TOCA TOURING CAR
TOMB RAIDER 2 (ITA)
TOTAL NBA 98
TRUE PINBALL
V-BALL
VIRTUAL POOL
V-RALLY
WARGAMES (ITA)
WORMS

£ 79.900

ABE'S EXODDUS (ITA)
ACTUA POOL
ACTUA SOCCER 3 (ITA)
ACTUA TENNIS
ALL STAR TENNIS 99
ALUNDRA (ITA)
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH TOUR
APOCALYPSE (ITA)
ARMORED CORE
ATARI COLLECTION 2
ATTACK OF SAUCERMAN
BLAST RADIUS
BLOOD LINES (TRIBAL) (ITA)
BOMBERMAN WORLD
BUBBLE BOBBLE
BUSHIDO BLADE
C3 RACING (ITA)
CARDINAL SYN
CASPER
CHESSMASTER 3D
CHILL
COLONY WARS VENGEANCE (ITA)
CONSTRUCTOR (ITA)
DARKSTALKERS 3 (EUR/USA)
DEAD OR ALIVE (EUR/USA)
DUKE NUKEM: TIME TO KILL
ELIMINATOR
EVERYBODY'S GOLF
FATAL FURY REAL BOUT
FIFA 99 (ITA)
FROGGER (USA)
FUTURE COP 2100
G-DARIUS
GLOBAL DOMINATION
GRAN TURISMO (JAP)
GUN BARL (JAP)
KAGERO (JAP)
LUNAR SILVER STAR STORY (JAP)
MEDIEVIL (ITA)
MEGA MAN LEGENDS
MONACO GP (ITA)
MUSIC (ITA)
NASCAR 99
NBA FASTBREAK 98
NHL 98
NHL FACE OFF 99 (EUR/USA)
NINJA (ITA)
O.D.T.
OMEGA BOOST (EUR/JAP)
PARAPPA THE RAPPER (ITA)
PGA TOUR 98
POCKET FIGHTER (JAP/USA)
POINT BLANK
POINT BLANK 2
PRO PINBALL: BIG RACE USA (ITA)
RAGE RACER (EUR/USA)
RED ASPHALT (USA)
RIDGE RACER TYPE 4 (ITA/JAP)
ROSCO MCQUEEN
R-TYPE DELTA
SAN FRANCISCO RUSH (ITA)
SENTINEL RETURNS
SHADOW GUNNER
SIDE POCKET 3 (JAP)
SILHOUETTE MIRAGE (JAP)
SNOW RACER 98
SOL DIVIDE (JAP)
STREET FIGHTER EX PLUS
STREET FIGHTER ZERO 2 (JAP)
SWING (ITA)
TENCHU (ITA/JAP/USA)
TEST DRIVE 5 (EUR/USA)
TIMESHOCK!
UM JAMMER LAMMY
WILD ARMS (ITA)
WWF WARZONE
XGAMES PRO BOARDERS (ITA)

£ 89.900

AKUJI THE HEARTLESS
BUST-A-MOVE 4
CIVILIZATION 2 (ITA)
CRASH BANDICOOT 3 (ITA)
F.A. MANAGER
HUGO (ITA)
HUGO 2 (ITA)
MIDWAY COLLECTION 2
PLAYER MANAGER 98/99 (ITA)
POCKET FIGHTER
POPULOUS THE BEGINNING (ITA)
RETALIATION
RIVAL SCHOOLS
SPORTS CAR GT
SPYRO THE DRAGON (ITA)

£ 99.900

360° (ITA)
ACE COMBAT 2
ACTUA GOLF 3
AIRONAUTS
ALIEN RESURRECTION
APE ESCAPE (ITA)
ASTERIX
ATLANTIS (ITA)
B.L.U.E. LEGEND OF WATER (JAP)
BIG AIR
BISHIBASHI SPECIAL (JAP)
BLAZE & BLADE
BLOODY ROAR 2 (EUR/JAP)
B-MOVIE (ITA)
BOMBERMAN FANTASY RAC. (EUR/JAP)
BREATH OF FIRE 3
BRIAN LARA CRICKET
BUGS BUNNY
BUG'S LIFE (ITA)
BUSHIDO BLADE 2 (JAP)
C: CONTRA ADVENTURE (USA)
CAESAR'S PALACE 2 (EUR/USA)
CAPCOM GENERATIONS
CASTROL HONDA S.BIKE (EUR/USA)
COOLBOARDERS 3 (ITA)
COWBOY BEBOP (JAP)
CRISIS CITY (JAP)
CRISISBEAT (JAP)
CROC 2 (ITA)
CYBERBOTS (JAP)
DARK MESSIAH (JAP)
DISCWORLD 2 (ITA)
DISCWORLD NOIR (ITA)
DIVER'S DREAM
DOLPHIN'S DREAM (JAP9
DOWNHILL SNOW (JAP)
DRAGON BALL-Z FINAL BOUT (JAP)
DRAGON BALL-Z LEGEND (JAP)
DRAGON BALL-Z ULT.BATTLE 22 (JAP)
DRIVER (ITA)
EARTHWORM JIM 3D
EGYPT (ITA)
ELEMENTAR GEARBOLT (JAP)
ENIGMA (JAP)
EVIL ZONE
FIGHTING EYES (JAP)
FIRE WOMAN MATOGUNI (JAP)
GAME PARADISE 2 (JAP)
GEX 3 DEEP COVER GECKO (ITA)
GHOST HEAD (JAP)
GOLDEN NUDGET (USA)
GUARDIAN OF DARKNESS (ITA)
GIARDIAN'S CRUSADE (ITA/USA)
HARD EDGE
ISS PRO 98 (ITA)
ISS PRO 98 "ENGLISH" (JAP)
KAGERO
KENSEI SACRED FIST
KLONOA
KNOCKOUT KINGS 99
LEGEND OF KARTIA
LUCKY LUKE
LUPIN 3 (JAP)
MACROSS VF-X (JAP)
MADDEN NFL 99
MARVEL SH VS. STREET FIGHTER
MEGA MAN BATTLE & CHASE
METAL GEAR SOLID (ITA/JAP/USA)
MONKEY HERO (ITA)
MONOPOLY (USA)
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER 2 (ITA/USA)
NBA LIVE 99 (ITA)
NBA PRO 99
NEED FOR SPEED 4 (ITA)
NHL 99
NHL PRO 99
NO FEAR DOWNHILL M.BIKE (ITA)
OVERBLOOD 2 (JAP)
PARASITE EVE (JAP)
PHAT AIR SNOWBOARDING
POOL HUSTLER (EUR/USA)
POY POY 2
PREMIER MANAGER 99 (ITA)
PRO 18 WORLD TOUR GOLF
PUMA STREET SOCCER
QUAKE 2
RAINBOW SIX (ITA)
RAMPAGE WORLD TOUR 2
RAT'S ATTACK
RC STUNTCOPTER
RETRO FORCE
RE-VOLT
ROAD RASH 3D
ROGUE TRIP (EUR/USA)
ROMANCE 3 OF KINGDOM 4 (USA)
R-TYPES
RUGRATS
SAGA FRONTIER (USA)
SD GUNDAM G CENTURY (JAP)
SD GUNDAM G GENERATION (JAP)
SHADOWMAN (ITA)
SHANGHAI TRUE VALOR
SILENT HILL (ITA/USA)
SMALL SOLDIERS
SOLDNERSCHILD SPECIAL (JAP)
SOUKAIGI (JAP)
SOUTHPARK
SOUL REAVER (ITA)
SPEED FREAKS
SPEED RACER (USA)
STAR WARS EP.1 MINACCIA... (ITA)
STREAK
STREET FIGHTER ALPHA 3
STREET FIGHTER COLLECTION
STREET SKATER
SUB-ZERO MK MYTHOLOGIES
SUPER ADVENTURE ROCKMAN (JAP)
SUPER PANG COLLECTION
SYPHON FILTER
TEKKEN 3
TEST DRIVE 4x4
TETRIS PLUS
THEME HOSPITAL (ITA)
TIGER WOODS 99
TOCA TOURING CAR 2 (ITA)
TOGE MAX 2 (JAP)
TOMB RAIDER 3 (ITA)
TOMBI (ITA)
TRAP RUNNER
TREASURES OF THE DEEP
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (ITA)
UNHOLY WAR
URBAN CHAOS
VIRUS
VIVA FOOTBALL (ITA)
V-RALLY 2 (ITA)
VR SPORTS BASEBALL 2000
WCW NITRO (USA)
WING OVER 2
WWF ATTITUDE
X-MEN VS. STREET FIGHTER

ALTRI $$$

3XTREME (USA)
ACE COMBAT 3 (JAP)
BASS LANDING (JAP)
BRAVE FENCER MUSASHI (USA)
CYBER ORG (JAP)
DENSHADE GO! 2 (JAP)
DRAGON VALOR (JAP)
FATAL FURY WILD AMBITION (JAP)
FINAL FANTASY TACTICS (USA)
FISHERMAN'S BAIT (USA)
FRONT MISSION 3 (JAP)
GALLOP RACER 3 (JAP)
GRAN TURISMO 2 (JAP)
GUILTY GEAR (JAP)
GUNDAM CHAR'S COUNTER ATTCK (JAP)
KAITOHRANMA MIYABI (JAP)
KING OF FIGHTERS 98 (JAP)
LEGEND OF LEGAIA (USA)
LUNAR SILVER STAR STORY (USA)
LUNAR SILVER STAR STORY 2 (JAP)
MACROSS SDF LOVE (JAP)
MASTER OF MONSTERS (USA)
METAL GEAR SOLID INTEGRAL (JAP)
MONSTER SEED (USA)
PARASITE EVE (USA)
POINT BLANK + GCOM 45
POINT BLANK 2 + GCOM 45
RACING LAGOON (JAP)
RESIDENT EVIL 2 (ITA)
RESIDENT EVIL 2 DUALSHOCK (USA)
RIDGE RACER TYPE 4 + JOGCON (ITA)
RIVAL SCHOOLS 2 (JAP)
SD GUNDAM G GENERATN ZERO (JAP)
SHADOW MADNESS (USA)
SPACE BATTLESHIP YAMATO (JAP)
SPRIGGAN (JAP)
STAR IXIOM (JAP)
STAR OCEAN (USA)
SUPER ROBOT WARS F (JAP)
SUPER ROBOT WARS F COMPLT (JAP)
TALES OF DESTINY (USA)
TONDEMO CRISIS! (JAP)
WINNING ELEVEN 3 FINAL ED. (JAP)
XENOGEARS (USA)

TUTTI I PRODOTTI ELENCATI SONO NUOVI ED ORIGINALI

I PREZZI SONO VALIDI SIA IN NEGOZIO CHE PER CORRISPONDENZA

OGNI 2 GIOCHI 1 JOYPAD CON PADSTICK IN OMAGGIO!

OLTRE 500 GIOCHI PER LA TUA PLAYSTATION - GLI UNICI IN ITALIA!

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION

Simpatica o antipatica, naturale o siliconata, Lara Croft è di nuovo fra noi con una quarta avventura più grande e più bella che mai... forse.

Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Core Design
Data d'uscita prevista:	Novembre
Genere:	Action/Adventure

LA RIDUZIONE DEGLI SPAZI HA CONCESSO UN MAGGIOR ARRICCHIMENTO DELLE SCENOGRAFIE.

L'IMPLEMENTAZIONE DI UNA ROUTINE DI *ENVIRONMENT MAPPING* HA PERMESSO DI GENERARE RIFLESSI SU OGNI OGGETTO METALLICO... COME QUESTA STATUA EGIZIA, RISVEGLIATASI DA UN LUNGO SONNO IN LAST REVELATION.

"AMBIENTATA INTERAMENTE IN EGITTO, la storia dietro a **The Last Revelation** tocca temi come la mitologia e l'allineamento dei corpi celesti nel passaggio al terzo millennio. Lara Croft deve fuggire da una situazione pericolosa salvando l'umanità dal pericolo che la minaccia". Comincia più o meno così la *press release* Eidos che annuncia l'arrivo per il prossimo novembre del quarto appuntamento con le avventure dell'archeologa più sexy del mondo digitale. Lara Croft ritorna incarnata in un corpo digitale totalmente nuovo, completamente rimodellato ed abilitato all'esecuzione di nuove azioni ("semplici o complesse" Eidos non dice altro al momento) attorno cui i *designer* hanno elaborato nuove sfide e nuove trappole. Obiettivi più chiari e locazioni più piccole sperano di accorciare i tempi morti trascorsi viaggiando da un luogo all'altro, offrendo altresì spazio all'arricchimento scenografico e aprendo la strada all'implementazione di svariati effetti speciali. Al di là del rinnovato sistema di illuminazione in tempo reale che tiene conto delle molteplici sorgenti luminose, **The Last Revelation** sarà il primo episodio della serie ad impiegare una *routine* di *Environment Mapping*. Ogni oggetto metallico, promette Eidos, rifletterà e reagirà alle sorgenti di luce. Notevole. L'interfaccia che gestisce l'inventario è stata totalmente ridisegnata. Considerato ormai obsoleto, l'inventario circolare è stato scartato per far posto ad un sistema nuovo e più efficiente di immagazzinamento e combinazione degli oggetti. Un diario personale e una mappa del *dungeon* saranno altresì accessibili dal menu e offriranno consigli per orientarsi nel labirinto di vicoli, enigmi e tranelli custodito dalle piramidi egizie teatro dell'avventura. Dal punto di vista strutturale, la meccanica di gioco di **The Last Revelation** compie un passo indietro fino alla prima edizione di **Tomb Raider** (non spaventatevi, non è necessariamente un male, anzi...). Ambienti di gioco più compatti ed una maggiore concentrazione di *puzzle* sono i due più evidenti segnali di questo "ritorno al passato". Compie invece un passo in avanti il sistema narrativo che prevede numerosi intermezzi in FMV o *cut scene* in tempo reale, ad uso di collante fra un livello e l'altro. Grazie all'ottimizzazione del sistema di caricamento, le attese fra questi ultimi sarebbero state accorciate notevolmente, assicurando così meno astio da parte dei giocatori più impazienti e garantendo una certa continuità dell'esperienza ludica. Sebbene Eidos non abbia diffuso alcuna notizia in merito ai nuovi nemici che Lara dovrà affrontare, le foto ed il *background* mitologico di **The Last Revelation**, lasciano supporre una notevole concentrazione di creature mitologiche, scheletri e quant'altro si possa celare nei meandri di una misteriosa tomba egizia. Mummie? Può darsi. Purtroppo, le informazioni pervenuteci finora si fermano qui, ma ci vorranno ancora diversi mesi prima che **Tomb Raider 4** venga distribuito dei negozi...

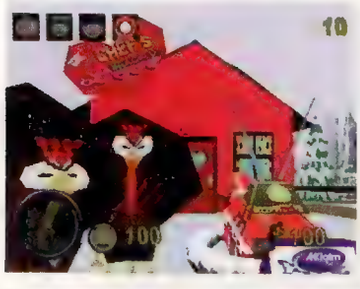
VISA
ITALIA
QUALITÀ e... QUANTITÀ
I MIGLIORI PREZZI, IL PIÙ VASTO ASSORTIMENTO DI GADGET,
VIDEOGAMES E ACCESSORI, IL MIGLIOR SERVIZIO,
I CLIENTI PIÙ BELLI!
a Firenze • Via Sano di Pietro, 28 · Tel. 055 707462 - Fax 055 707461
e-mail: info@visaitalia.com www.visaitalia.com
a Roma • Via Casal del marmo, 750b · Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343
VIENI A TROVARCI A SMAU - PAD. 25 STAND D01

SOUTH PARK

In attesa che Mediaset trasmetta anche in Italia la serie di cartoni animati più dissacrante degli ultimi anni, diamo un'occhiata all'immancabile *tie-in* dedicato a Kenny e soci...

Versione:	Americana
Casa:	Acclaim
Sviluppatore:	Appaloosa
Data d'uscita prevista:	Agosto
Genere:	Sparatutto

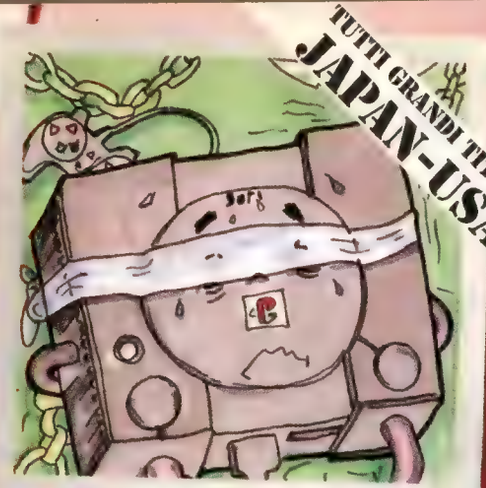
UN GRUPPO DI TACCHINI INFURIATI!



GIÀ DISPONIBILE DA DIVERSO TEMPO per PC e Nintendo 64, la tagliente irriverenza di *South Park* si appresta ad approdare anche su PlayStation. Basato su una famosa (almeno in America) serie televisiva dall'umorismo caustico e adulto (*South Park* può rientrare nella categoria dei cartoni animati per adulti sul modello de *I Simpson*), lo sparatutto in soggettiva sviluppato da Appaloosa (**Ecco the Dolphin**) ne ripropone il design cartoonesco e le ambientazioni infantili. Non a caso, hanno partecipato allo sviluppo gli stessi creatori della serie, Matt Stone e Trey Parker (i quali hanno offerto altresì le loro voci per il campionamento sonoro, assieme ad altri doppiatori ufficiali quali Mary Kay Bergman e Isaac Hayes), la cui collaborazione ha permesso una trasposizione fedele dello stile *South Park* nel pacchetto ludico di Acclaim. Come per le versioni PC e Nintendo 64, **South Park** è diviso in cinque episodi. Nella modalità *single player* il giocatore può scegliere di impersonare Kyle, Stan, Cartman o Kenny (i protagonisti principali dello show), laddove nella modalità *multiplayer* (che consente la partecipazione di ben quattro giocatori) l'elenco dei selezionabili sale a quota 20, includendo tutti i personaggi che, in un modo o nell'altro, hanno fatto la propria comparsa durante le puntate trasmesse alla tele. Il gioco ha inizio con la scoperta di una cometa (visibile ogni 666 anni) in rotta di collisione con la piccola cittadina di South Park. E, in accordo con le funeste conseguenze tipicamente associate al "666", il caos dilaga: gli alieni rapiscono la mamma di Cartman e i tacchini vanno in giro incavolati come er... tacchini. L'arsenale bellico per far fronte all'ondata di follia comprende un *Cow Launcher* (spara mucca, esatto), uno *Sniper Chicken* (gallina cecchino, esatto [2]), palle di neve ed altro ancora. Aspetto interessante di **South Park** è la possibilità di espandere la capienza del proprio inventario bellico, scovando e recuperando i propri compari (i tre rimanenti dopo aver selezionato il proprio alter ego) disseminati lungo l'area di gioco. Gli ambienti poligonali (in *hi-res*) sono modellati in accordo con quelli della serie televisiva. Pertanto non mancheranno luoghi come la mensa scolastica o la casa di Chef (che compare all'inizio di ogni livello per istruire il giocatore sugli obiettivi del medesimo). E infine, un radar posto nella parte in basso a sinistra dello schermo tiene traccia dei nemici nei paraggi. Previsto negli Stati Uniti proprio mentre leggete queste righe, **South Park** non mancherà di attrarre i milioni di fan della serie televisiva. Sarà interessante vedere come verrà accolto qui da noi, dove *South Park* non è mai stato trasmesso... finora.

SOUTH PARK RALLY

SVILUPPATO DA TANTALUS PER PC, Nintendo 64 e PlayStation, e previsto per il periodo natalizio, **South Park Rally** sfrutta i diritti acquisiti da Acclaim per proporre una simulazione corsistica ambientata nel mondo di *South Park*. Quindici personaggi alla guida di altrettanti veicoli dalle differenti *performance*, si daranno battaglia a suon di rane messicane (!) e palle di cioccolata (!!), lungo svariati circuiti quali South Park Forest, Animal Sanctuary, Downtown South Park ed altri ancora. Prevista una modalità *multiplayer* per le sfide a due, tre o quattro giocatori. Per i più curiosi riportiamo l'elenco dei veicoli pilotati dai 15 personaggi inclusi nella rosa dei selezionabili: Porsche (Kyle), triciclo (Cartman), go-kart (Kenny), Lamborghini (Stan), Station Wagon (Chef), Maggiolino (Mr. Garrison), nuvola (Jesus), carro funebre (La Morte), camioncino (Starvin' Marvin'), auto della polizia (Uff. Barbrady), Jeep (Ned), Delorean (Mephisto), sedia a rotelle a reazione (Il nonno di Stan), coccinella (Big Gay Al).



SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BGGAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

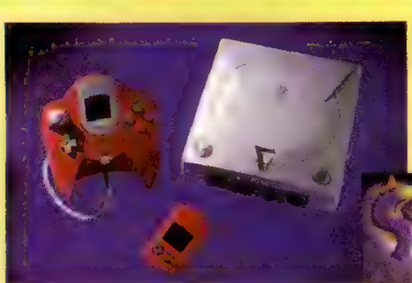
Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

PlayStation

Dreamcast

GAME BOY

NINTENDO64



Aica Style

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

JAPAN

BG GAMES
Distribuzione Videogames

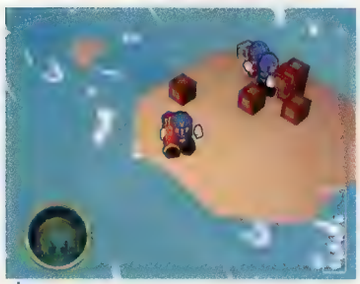
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

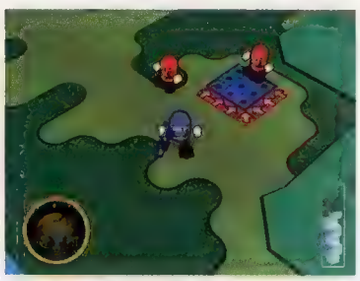
TEAM **BUDDIES**

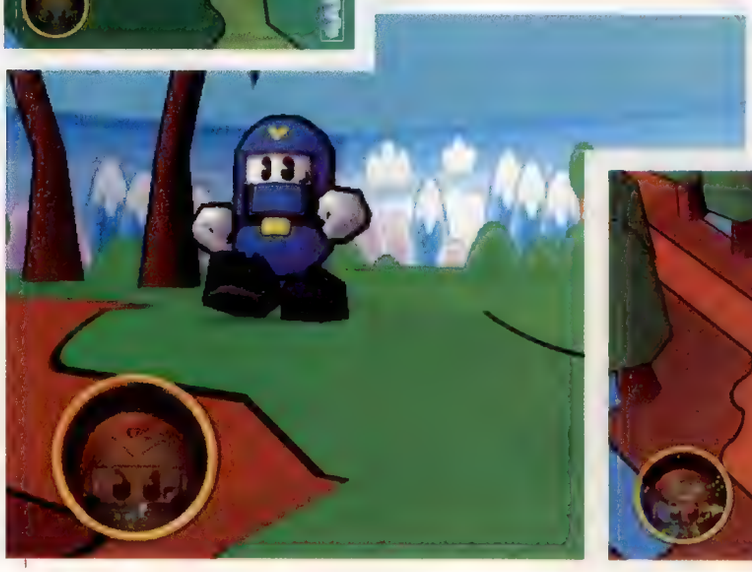
Fate l'amore non la guerra oppure fate un'amorevole guerra giocando a **Team Buddies**, lo strategico in tempo reale più bizzarro che si sia mai visto.

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Febbraio 2000
Genere:	Azione

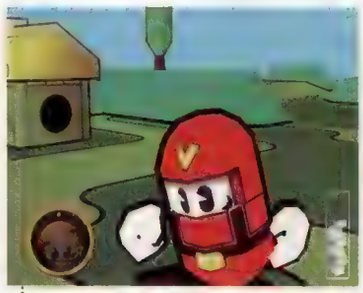


NONOSTANTE LA SEMPLICE E DISADORNA COSMESI DI TEAM BUDDIES, NON MANCANO SONTUOSI EFFETTI GRAFICI COME IL RIFLESSO DELLA LUCE SULLE SUPERFICI ACQUOSE.

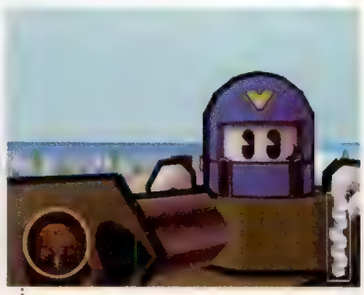




PRESENTATO PER LA PRIMA VOLTA durante lo scorso *E3* losangelino, **Team Buddies** di Psygnosis (originariamente noto sotto il nome di **Leggit**) propone un'interpretazione parodistica dello strategico in tempo reale alla **Command & Conquer**, sperimentata per la prima volta (e con notevole successo) da Sensible Software con **Cannon Fodder**. La filosofia di base è sempre la stessa: offrire una simulazione bellica feroce in un contesto scenografico cartoonesco. Il giocatore comanda un gruppo di soldati stilisticamente assimilabili ai pupazzi Lego (sebbene dall'indole tutt'altro che pacifica), il cui scopo è sconfiggere la fazione opposta dislocata sulla medesima mappa di gioco. Da una visuale isometrica sopraelevata il giocatore può limitarsi ad impartire ordini alle truppe o assumere il controllo diretto di qualsiasi membro del proprio esercito passando, in questo caso, ad una visuale in prima persona. Prima di sferrare l'attacco al nemico (finalizzato alla distruzione del suo quartier generale) è necessario procurarsi la potenza bellica da impiegare allo scopo. Quest'ultima è custodita da una serie di scatole distribuite lungo l'area di gioco: accumulandole e aprendole (con un calcio) il giocatore guadagna nuovi soldati, veicoli da combattimento (tra cui jeep e carri armati), armi (pistole, mitragliatori e *bazooka*, tutti rigorosamente "plasticosi") e *power-up* di vario genere. Terminata la fase di ricerca e recupero delle scatole nonché di equipaggiamento e dislocazione delle proprie truppe, sarà necessario elaborare la migliore strategia offensiva da impiegare contro un nemico che si prepara a fare altrettanto dopo aver accumulato a sua volta un congruo numero di mezzi offensivi. **Team Buddies** include differenti tipologie di soldati fra cui spie, commandos, medici, *cyborg* ed anche super-eroi (!), ognuno caratterizzato da precipue abilità che il giocatore dovrà assimilare e impiegare al meglio per vincere ogni battaglia. Anche il terreno incide sull'elaborazione dei piani strategici di attacco/difesa laddove zone acquose o paludose obbligano ad impiegare veicoli capaci di attraversarle e di spostare le truppe da una zona all'altra. Al di là dei due eserciti in campo, **Team Buddies** accoglie anche una serie di *NPA* (*Non Playing Animals!*) come le scimmie cleptomani, capaci di far sparire interi approvvigionamenti di casse o gli iracondi montoni (non è uno scherzo). Dal punto di vista prettamente cosmetico, **Team Buddies** può apparire deprimente ad una prima e superficiale occhiata, ma l'impiego dell'*hi-res* unito al peculiare design caricaturale di personaggi e scenografie, conferisce al tutto un look morbido e rilassante in netto contrasto con la furia e la violenza della meccanica di gioco. Un contrasto che potrebbe piacere più di quanto non si pensi. Per gli amanti dei numeri comunichiamo infine la presenza in **Team Buddies** di 64 missioni, 32 arene e 8 campi di battaglia. Compatibile con il *Multi-Tap*, il bizzarro strategico di Psygnosis permetterà a 2, 3 o 4 videogiocatori di sfidarsi via *split* e *quad screen*. Previsto per l'anno prossimo, **Team Buddies** appare sufficientemente diverso dal solito da meritarsi l'interesse di **SPC**.



PUÒ APPARIRE SCIALBA E INSIPIDA, MA LA GRAFICA DI TEAM BUDDIES VANTA UNO STILE QUANTOMENO UNICO.



UN MILITARE DELLE FORZE ALLEATE DELLA LEGO A BORDO DEL PROPRIO CARRO ARMATO... ER... PIÙ O MENO.

I NEGOZI RIMARRANNO APERTI PER TUTTA L'ESTATE

ORDINA AL
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

DREAMLAND

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

PLAYSTATION JAP - USA

Ace Combat III	L. 159000
Amakusa's Revenge	L. 139000
Battle Master	L. 89000
Bio Hazard 3	L. 149000
Blody Roar 2	L. 139000
Bass Landing JAP - USA	L. 139000
Bokandesuyo	L. 159000
Capcom Generation IV - V	L. 89000
Change!! Get – A Robo	L. 139000
Chocobo Dungeon II	L. 149000
Cyber Org	L. 135000
Crisis City	L. 119000
Crime Crakers	L. 89000
Cool Boarders 2	L. 69000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Destrega	L. 129000
Devilman	L. 139000
Dino Crisis	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Dragon Ball Final Bout	L. 89000
Echonight	L. 109000
Elemental Gearbolt USA	L. 99000
Fatal Fury Wild Ambition	L. 139000
Final Fantasy VII	L. 79000
Fisherman's Bait	L. 119000
Front Mission III	L. 149000
Front Mission Alternative	L. 89000
Fighting Eyes	L. 89000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Grandia	L. 139000
Granstream Saga USA	L. 99000
Gran Turismo 2	L. 149000
Guardian's Crusade USA	L. 119000
Guyferd	L. 109000
Gundam Perfect one Year War	L. 69000
Gundam Char's Conterattac	L. 149000
Gun Barl	L. 79000
Jo Jo's Bizzare Adventure	L. 139000
King of Fighter Kyo	L. 79000
Konami Collection 3	L. 69000
Legacy of Kain: Soul River USA	L. 129000
Libero Grande	L. 99000
Legend of Mana	L. 139000
Lunar II: Eternal Blue	L. 169000
Lunar Silver Star Story USA	L. 139000
Lupin the 3rd	L. 89000
Macross II	L. 159000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L. 139000
Marvel Super Heroes	L. 69000
Metal Gear Solid Integral	L. 149000

PLAYSTATION JAP - USA

Mobil Suite Gundam	L. 99000
Monkey Hero USA	L. 119000
Nightmare Creatures USA	L. 69000
Over Blood 2	L. 69000
Pocket Fighters	L. 79000
Parasite Eve USA	L. 149000
Patlabor	L. 139000
R. Types	L. 99000
Real Robot Final Attack	L. 169000
Rockman Dash	L. 59000
S. Dimension Fortress Macross	L. 139000
SD Gundam G Generation	L. 89000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 119000
Super Robot Shotting	L. 179000
Super Robot Wars F	L. 149000
Star Ixiom	L. 139000
Star Ocean USA	L. 129000
Star Wars Episodio 1 Phantom Menace	L. 129000
Syphon Filter USA	L. 99000
Street Fighter Zero 2	L. 69000
Super Robot Complete Box	L. 179000
Tales of Destiny JAP	L. 99000
Tekken 3	L. 79000
The Game Paradise 2	L. 99000
The Last Blade	L. 129000
Tales of Fantasia	L. 119000
Thunderforce V	L. 89000
Time Bokan	L. 89000
Xenogears USA	L. 139000
Wild Arms 2	L. 139000
Winning Eleven 3 France 98	L. 99000

DISPONIBILI TITOLI N64, SAT, NEO GEO CD E CARTUCCIA

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DREAMCAST CON MARCHIO CE

DREAMCAST L. 450.000

Air Force Delta	L. 129000
Black Matrix	L. 129000
Blue Stinger	L. 119000
Buggy Heat	L. 129000
Climax Landers	L. 129000
Cool Boarders	L. 129000
Dinamite Deka II	L. 129000
Elemental Gimmick Gear	L. 129000
Espion Agents	L. 129000
Frame Gride	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 179000
Giant Gram	L. 129000
Gundam Side Story 0079	L. 129000
House of Dead II+Gun	L. 179000
Incoming	L. 115000
Kita Whithe Illumination	L. 109000
July	L. 99000
Let's Play Pro Football	L. 129000
King of Fighter 99	L. 129000
Marvel vs Capcom	L. 99000
Marionette Hundler	L. 129000
Makken X	L. 129000
Monaco GP II	L. 85000
Nadesico: Mobile Battleship	L. 129000
Nanatsu no Hikan	L. 129000
New Japan Prowrestling	L. 129000
Power Stone	L. 119000
Pata Pics!	L. 129000
Psychic Force 2012	L. 115000
Red Line Racer	L. 115000
Sega Rally II	L. 99000
Shuto ko Battle	L. 129000
Sonic Adventure	L. 99000
S. Speed Racing	L. 99000
Space Griffon	L. 129000
Soul Calibur	L. 129000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Turb	L. 99000
Virtua Fighter 3	L. 99000
World Neverland Plus	L. 129000
Sonic+ Gioco	L. 150000

ACCESSORI

Visual Memory Sistem	L. 59000
Joistick	L. 140000
Joipad	L. 59000
Puru Puru	L. 60000
Volante	L. 160000
Mission Stick	L. 179000
Gun	L. 89000
Cavo Scart	L. 40000
VGA Box	L. 149000

NEO GEO POCKET COLOR L. 199.000

Bio Motor	L. 69000
Cherry Master	L. 89000
Crush Roller Pocket	L. 69000
Baseball Star	L. 69000
Big Tournament Golf	L. 79000
Fatal Fury (First Conctat)	L. 79000
King of Fighter R2	L. 89000
Mahjong	L. 69000
Metal Slug First – Mission	L. 89000
Neo Dragon's Wild	L. 69000
Neo Geo Cup 98 Plus	L. 69000
Neo Mystery Bonus	L. 85000
Pocket Tennis	L. 69000
Puzzle Bobble Mini	L. 69000
Puzzle Color	L. 65000
Shogi color	L. 69000

GB COLOR L. 149.000

Asterix e Obelix	L. 75000
Barbie	L. 79000
Black Bass	L. 79000
Bust – A Move 4	L. 85000
Bomberman	L. 55000
Bugs Life	L. 55000
Frogger	L. 55000
Gex	L. 55000
Harvest Moon	L. 75000
International Super Star Soccer 99	L. 75000
Looney Tunes Twoublei	L. 65000
Men in black	L. 89000
Mortal Kombat 4	L. 59000
NBA JAM 99	L. 55000
Pitfall	L. 75000
Power Quest	L. 75000
Quest For Camelot	L. 85000
Super Mario Deluxe	L. 75000
Tarzan	L. 79000
Tretis Dx	L. 69000
Turok 2	L. 59000
V – Rally	L. 75000
Zelda	L. 75000
Wario Land II	L. 75000

WONDER SWAN L. 139.000

Chocobo	L. 109000
Chocobo Racing	L. 109000
Fishing	L. 109000
Beatmania	L. 109000
Prowrestling	L. 109000
Densma de Go	L. 109000
Gunpey	L. 89000
Puzzle Bobble	L. 109000
S. Robot War Compact	L. 119000
Sd Gundam	L. 109000
Tekken	L. 109000
Trum Collection	L. 109000

... E I MODELLINI DOVE LI COMPRATE!!!

Medicom Action Heroes

Jetta Robot	L. 150000
Goldrake	L. 150000
Grande Mazinga	L. 199000
Gaiking	L. 199000
Gatchaman	L. 150000
Mazinga Z	L. 150000
Polimar	L. 150000
Davilman (Comic)	L. 150000
Godzilla	L. 150000
Daisuke Jigen	L. 150000
Lupin 3	L. 150000

Per i modellini non in elenco, telefonare

Medicom Action Figure

Davilman TV Version	L. 85000
Davilman Comic Version	L. 85000
Davilman Trasformazione	L. 90000
Mazinger Z Steel Model Bandai	L. 350000
Mazinger Z Black Steel Model Bandai	L. 350000
Great Mazinger Steel Model Bandai	L. 350000
Combatler V Bandai	L. 450000
Geeg Robot Takara	L. 200000
Geeg Robot Transparent Takara	L. 200000
Mazinga Uni Five	L. 600000
Voltes V Dx Flexible Robo Kit	L. 450000
Rx 78 – 2 Perfect Grade	L. 390000
Zaku Perfect Grade Green and Red	L. 390000
Custom Set 1 Perfect Grade RX 78 – 2	L. 90000
Custom Set 2 Perfect Grade RX 78 – 2	L. 100000
V2 Gundam 1/60	L. 105000
Gundam F 90 1/100	L. 95000

HG Gundam Zero Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Zero Special	L. 120000
HG Gundam D – Hell Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Serpent Custom 1/100	L. 85000
HG Gundam Sandrock Custom 1/100	L. 120000
HG Gundam – Arms Custom 1/100	L. 110000
HG Gundam Talgees III 1/100	L. 100000
MG Gundam Rx 78- 2 20th Anniversary 1/100	L. 125000
MG Gundam Rx 70 – 03 1/100	L. 110000
MG Gundam MSZ – 006 Zeta 1/100	L. 110000
Zeta 20 th Anniversary 1/100	L. 140000
MG Gundam 178 MK II 1/100	L. 110000
MG Gundam MS 14 S GEL G00G 1/100	L. 105000
MG Gundam GP 01Fb 1/100	L. 105000
MG Gundam RGM – 79 – GM 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 06F/ZACU II 1/100	L. 90000
MG Gundam MS 14A GELG00G 1/100	L. 105000
MG Gundam RX 78 GP 02 A 1/100	L. 140000

Serie completa modellini EVANGELION BANDAI

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

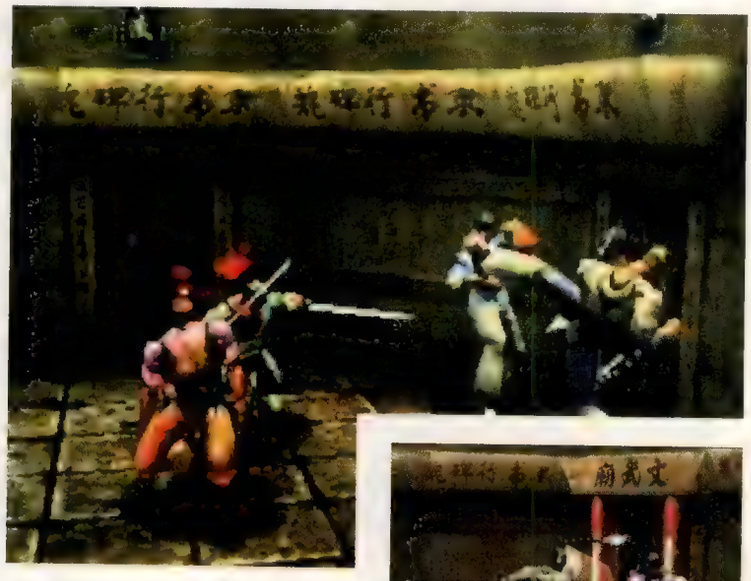
From the slums of Shaolin, Wu-Tang Clan strikes again... the RZA, the GZA, Ol' Dirty Bastard, Inspektah Deck, Raekwon the Chef, U-God, Ghostface Killah and... the M-E-T-H-O-D Man... su PlayStation?!?

RZA RIFILA UN CALCIONE A OL' DIRTY BASTARD, RICONOSCIBILISSIMO PER VIA DELLA FIASCHETTA CHE STRINGE SALDAMENTE IN MANO. I FAN DEL WU TANG CLAN E DEL GRANDE ODB CONCORDERANNO CHE QUESTO È UN VERO TOCCO DI CLASSE...

THRILL KILL, DI CUI VEDIAMO UNA FOTO QUI SOTTO, NON HA MAI VISTO LA LUCE UFFICIALMENTE, MA LE COPIE PIRATA DEL GIOCO HANNO FATTO UGUALMENTE IL GIRO DEL MONDO. LA LEGGENDA VUOLE CHE UNO DEI PROGRAMMATORI DI PARADOX, ADIRATO PER LE DECISIONI DI EA, ABBIA FATTO "USCIRE" IL PICCHIADURO PRIMA CHE IL COLOSSO AMERICANO DECIDESSE DI LANCIARLO IN UNA FORMA PIÙ *POLITICALLY CORRECT*...

Versione:	Americana
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Ottobre
Genere:	Picchiaduro

"BRING DA RUCKUS!" URLAVA IL WU-Tang Clan nella traccia iniziale del proprio album d'esordio, *Enter the Wu-Tang (36 Chambers)*, uno degli album più importanti nella storia recente dell'hip-hop. E l'esortazione del gruppo di Staten Island acquista ancora più significato ora che Method Man e soci stanno per affiancare il proprio nome addirittura a quello di un videogioco. Proprio il rapper-attore (un connubio che sembra molto di moda negli ultimi anni con Nas, DMX, Master P e cricca che hanno interpretato diversi ruoli in film di recente produzione, per non parlare di superstar del calibro di Ice T, Ice Cube e... er, Will Smith) aveva dichiarato circa un annetto fa in un'intervista al mensile statunitense *The Source* che avrebbe molto apprezzato un videogioco dedicato al proprio gruppo, preferibilmente un picchiaduro. Detto fatto. Qualcuno nella dirigenza Activision, probabilmente abbonato alla rivista, ha fiutato il colpaccio e ha ingaggiato il clan. C'era solo un problema: visto che in questo periodo la popolarità delle stelle della musica è mutevole e vittima di cambiamenti improvvisi (e in effetti la fama del gruppo sembra aver preso la parabola discendente, complice anche la discutibile qualità delle ultime produzioni), bisognava agire in fretta e far uscire il gioco il più velocemente possibile. "Ci sarà pur qualcuno al mondo con un picchiaduro bello pronto" devono aver pensato in Activision. Quel qualcuno risponde ovviamente al nome di Paradox, la *software house* statunitense autrice del celebre **Thrill Kill**. Come certamente ricorderete (e in caso contrario andate a sfogliarvi **SPC** 53), in seguito all'acquisizione da parte di EA di una buona percentuale degli *assets* di Virgin, il gioco passò nelle mani del colosso americano che, senza pensarci su troppo, cestinò il progetto, reputando il livello di violenza e spargimenti di sangue in esso contenuti molto al di sopra del limite lecito. **Thrill Kill** circolò ugualmente attraverso canali... er, alternativi, ma il gioco non venne mai distribuito ufficialmente. Almeno fin ora, visto che, seppur con una veste grafica differente e con qualche piccolo ritocco qua e là, **Wu Tang: Shaolin Style** è essenzialmente uguale al prodotto di Paradox. Si tratta quindi di un picchiaduro 3D, caratterizzato da un'opzione *multiplayer* che permette a quattro persone di sfidarsi nella medesima arena. I protagonisti, ovviamente, sono i nove membri del clan, ognuno dei quali vanta un proprio set di mosse, mentre le locazioni, 10 in tutto, vanno da Staten Island, il distretto di New York da dove provengono i rapper, fino all'antica Cina. Oltre alla modalità *Pratica* e quella *multiplayer*, **Wu Tang: Shaolin Style** vanta uno *story mode*, in cui il gruppo deve confrontarsi con una forza malefica e affrontare le temibili 36 camere di Shaolin. Come? *It's a secret, never teach the Wu-Tang!*



GZA SCARAVENTA A TERRA INSPEKTAH DECK. A QUANTO PARE, IL GIOCO VANTERÀ UNA COLONNA SONORA CON DIVERSI PEZZI REALIZZATI DAL CLAN.

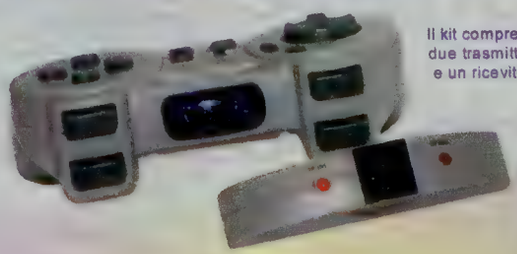
ChipStation

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

Accessori per Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64 e Game Boy.
TUTTI I GIOCHI ORIGINALI.

L. 189.500

Game Boy Color
Comprende il gioco *Tetris Dx*



Il kit comprende due trasmittenti e un ricevitore

Joypad a infrarossi
Controlla anche il televisore

L. 49.000

Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.

Questa periferica usa una Flash Rom Bios e, collegata posteriormente alla porta parallela della console, consente di avviare immediatamente, qualunque tipo di CD (anche backup e importazione), senza bisogno della modifica. Collegandola al PC tramite l'apposita scheda, può essere programmata e può riversare su HD le informazioni contenute nelle memory card.

Inserendo alcuni codici (Cheat Codes per Action Replay!), facilmente reperibili, si possono avere le seguenti opzioni:
1) maggiori "vite" dei personaggi dei vostri giochi preferiti;
2) piu' "energia";
3) accesso a livelli di gioco prima inaccessibili.

Action Replay
Più potenza ai tuoi giochi

da L. 25.000

Soggetto "F1"

Stickers adesivi
Per ravvivare la tua Playstation

L. 15.000

Soggetto "Pirate"

Soggetto "Lena"

Soggetto "Rai"

Twin Shock
Colorato e trasparente

da L. 29.000

Disponibile listino rivenditori

Visitate il nostro sito Internet
www.chipstation.com

Ultime novità * Catalogo completo dei prodotti * Listini aggiornati * Acquisti on-line * Supporto tecnico

Rivenditori dei prodotti Chipstation in Italia

SICILIA

Computer Time
Via Filocomo, 16 - 95125 Catania
Tel/fax 095-433801

Future Times
Via della Regione, 194/A - S. G. La Punta (CT)
Tel/fax 095-7511359

Infoplanet di Antonio Stefano
Via A. Leanti, 14 - 90141 Palermo
Tel. 091/342419

Computab Elettronica
Via Mosco, 43 - 96100 Siracusa
Tel. 0931/483430 Fax 0931/62193

CALABRIA

Tecnomatica Service
Via S.Lucia, 45 - 87100 Cosenza
Tel. 0984/796105 - 0338/2414975

PUGLIA

Elettrochoc
Musica ed elettronica
Via D. Caputi, 13 - 73039 Tricase (LE)
Tel/fax 0833/545025 - Cell. 0330/554812

LAZIO

A.M. TV Center di Alessandro Magnate
Assistenza specializzata Sony
Via Cernaia, 30 - Frascati (Roma)
Tel. 06/94298005

Infostart S.r.l.
Rivenditore PC e accessori
Via delle Azzorre, 350 - Ostia Lido (Roma)
Tel. 06/5694974

PIEMONTE

Microdata di Matteo Merlino
Via Durando, 7 - 14037 Portacomaro (AT)

VENETO

Elettrosystem di Mario Dal Gesso
Calle Corona, 53/A - 30015 Chioggia (VE)
Tel/fax 041/405530 - 0335/6225720

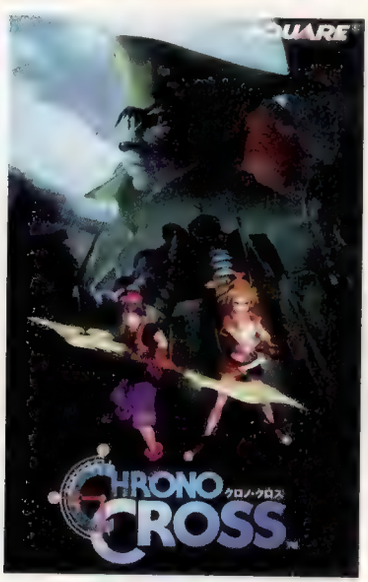
Cerchiamo rappresentanti per zone libere

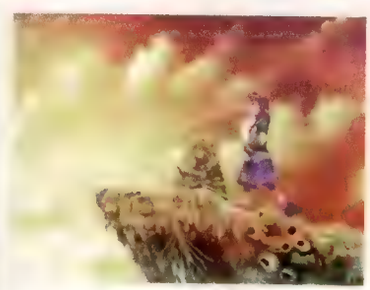
I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

Big in Japan

a cura di Diego Cortese

CON UNA CONFERENZA STAMPA TENUTASI il 25 giugno, CESA ha annunciato ufficialmente le date in cui si terrà il *Tokyo Game Show '99 Autumn*: la più importante mostra del mercato videoludico nipponico avrà luogo il 17, 18 e 19 settembre nel centro congressi Makuhari Messe di Chiba. Rispetto alla scorsa edizione è drasticamente calato il numero delle imprese partecipanti, passando da 82 alle attuali 67. Stando al *TGS Organization Committee*, la principale causa della defezione delle case nipponiche consiste nella particolare fase di transizione che sta vivendo il mercato. Il passaggio alle console di nuova generazione richiede un attento studio delle proprie strategie economiche, atto a scegliere quale macchina supportare; per questo motivo molte case sono restie a produrre nuovi giochi. A compensare il ridotto numero di case presenti, vi è un incremento delle aree espositive occupate dalle firme più importanti. Sony si è addirittura assicurata 150 lotti per presentare in modo adeguato la nuova PlayStation, il doppio rispetto al passato. Seguono Sega, Bandai e Capcom con circa 100 lotti ciascuna. Le sorprese non mancheranno, quindi, e noi saremo lì per descrivervele. Attendetevi maggiori informazioni nei prossimi numeri di **Super PlayStation Console**.





LE DIFFERENZE ANNUNCIATE DA SQUARESOFT FRA CHRONO CROSS E GLI EPISODI PRECEDENTI HANNO DELUSO I NUMEROSI APPASSIONATI DELLA SAGA.

VAGRANT STORY È UN'AVVENTURA CINEMATOGRAFICA *FANTASY* "ALLA METAL GEAR SOLID".

SQUARE SEMPRE PIU' PROLIFICA

Durante l'annuale incontro con i propri azionisti, SquareSoft ha rivelato di voler superare il tetto di 6.240.000 titoli venduti lo scorso anno, raggiungendo almeno la cifra di 6.700.000 unità. Square si è inoltre dimostrata interessata all'attuale evoluzione del mercato dei portatili (*WonderSwan?*) e delle console di nuova generazione: in particolar modo si è detta entusiasta della console Nintendo di nuova generazione, le cui caratteristiche sono ora al vaglio dei suoi esperti. La casa nipponica ha anche rivelato di voler distribuire durante l'anno fiscale '99 ben dodici titoli per PlayStation. Tenendo conto di quelli già usciti, entro il marzo 2000 dovremmo vedere almeno altri sei giochi Square. Il più importante tra questi è sicuramente **Chrono Cross**, l'atteso *sequel* di **Chrono Trigger**. Lo staff responsabile per lo sviluppo del gioco non è più costituito dallo storico *Dream Team* con Hironobu "**Final Fantasy**" Sakaguchi, Yuji "**Dragon Quest**" Horii e Akira "**Dragonball**" Toriyama. In compenso una buona parte delle persone che hanno partecipato alla realizzazione del primo episodio, oltre che a **Xenogears**, è stata conservata. Tra queste spiccano il produttore Hiromichi Tanaka (**Final Fantasy 1**, **2** e **3**, **Xenogears**, **Seiken Densetsu 2** e **3**), il direttore del team Masato Kato (**Chrono Trigger**) ed il compositore Yasunori Mitsuda (**Chrono Trigger**, **Xenogears**). La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata al noto artista Nobuteru Yuki (*Record of Lodoss War*, *Escaflowne*, **Tail Concerto**, **Seiken Densetsu 3**), il cui stile è sicuramente meno caratteristico di quello di Toriyama, ma per questo non meno affascinante. I personaggi sono infatti rappresentati mediante grafica poligonale e mantengono proporzioni realistiche. I fondali sono realizzati con immagini bidimensionali prerenderizzate sostituite, per quanto riguarda la mappa di gioco, interamente da poligoni durante i combattimenti. Il sistema di combattimento è stato rinnovato completamente e presenta alcune somiglianze con quello di **Xenogears**. L'*Active Battle System* è stato sostituito da un sistema a turni regolato unicamente dalla resistenza (*stamina*) dei personaggi; la battaglia può essere interrotta in qualsiasi momento per effettuare il proprio attacco. Sono disponibili tre colpi diversi che consumano differenti livelli di affaticamento: una volta esaurita la propria resistenza, un personaggio deve attendere che la *stamina* sia interamente

LE SEQUENZE ANIMATE DI WILD ARMS 2: SECOND IGNITION SONO STATE AFFIDATE AL TALENTUOSO STAFF DI PRODUCTION I.G.

ripristinata. Agli incantesimi si ha accesso incrementando un apposito indicatore durante il combattimento: a seconda della potenza della magia impiegata, questo indicatore diminuisce di uno o più livelli. Le uniche caratteristiche derivanti da **Chrono Trigger** sembra siano la possibilità di eseguire attacchi combinati e l'assenza delle aggressioni casuali da parte del nemico. Come la stessa Square ha voluto sottolineare, **Chrono Cross** è un gioco totalmente nuovo che trae spunto dal primo capitolo solo per pochi particolari; caratteristica che non è stata gradita dai fan della saga. L'uscita del gioco è prevista per questo Natale: potrete trovare maggiori informazioni riguardanti meccanica di gioco e trama sul prossimo numero di **SPC**. Gli appassionati di **Chrono Trigger** più integralisti possono però accontentarsi della conversione per PlayStation del gioco, prevista per quest'autunno. Come già accaduto con gli episodi di **Final Fantasy** realizzati per Super Famicom, il titolo, se si esclude la maggiore qualità delle musiche e l'aggiunta di alcuni filmati in computer grafica, sarà identico all'originale. Il gioco dovrebbe essere distribuito entro la fine dell'anno. Square ha inoltre rivelato le prime informazioni riguardanti **Vagrant Story**. Lo staff a cui è stato assegnato il gioco è in buona parte lo stesso che ha realizzato **Final Fantasy Tactics**: ritroviamo quindi Yasumi Matsuno a dirigere lo sviluppo, Akihiko Yoshida per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi, e Hitoshi Sakimoto, a cui è affidata la colonna sonora. E' inoltre presente, in veste di produttore esecutivo, il vice-presidente di Square, Hironobu Sakaguchi. **Vagrant Story** rappresenta un chiaro tentativo di creare un gioco dallo stile altamente cinematografico, come **Metal Gear Solid** o **Silent Hill**, contenente però elementi da RPG. Per questo motivo gli sviluppatori si sono concentrati sul motore grafico, in modo da ottenere un elevato livello di dettaglio e inquadrature dinamiche particolarmente suggestive. Per quanto riguarda la trama, **Vagrant Story** sembra "un **Metal Gear** medioevale". Il giocatore interpreta infatti un agente speciale, membro dei Cavalieri dell'Ordine Pubblico, incaricato di liberare alcuni ostaggi prigionieri di una setta religiosa all'interno di un castello. **Vagrant Story** si discosta dai titoli Konami di cui sopra per la gestione dei combattimenti, che avvengono tramite un *Active Battle System* simile a quello impiegato in **Parasite Eve**. Tra le caratteristiche più singolari di questo sistema abbiamo la capacità delle armi di evolversi in considerazione dei nemici affrontati e di differenziare il danno inflitto e subito a seconda delle zone del corpo colpite. Matsuno ha affermato che il gioco non necessita più di sei ore per poter essere completato: dichiarazione che conferma l'intenzione degli sviluppatori di realizzare un film interattivo più che un RPG. Squaresoft prevede di distribuire il gioco in Giappone entro l'autunno. Un ultimo elemento del gioco degno di nota è la presenza, almeno a giudicare da quanto mostrato finora, di dialoghi scritti in inglese: non è ancora chiaro se saranno conservati anche nella versione finale giapponese del gioco. Nuovi dettagli riguardanti **Final Fantasy IX** sono recentemente emersi da un articolo apparso sulla nota rivista giapponese di videogiochi *Weekly Famitsu Magazine*. In uno speciale dedicato ai titoli che probabilmente vedremo nel 1999, è stata pubblicata un'intervista allo staff giapponese della divisione hawaiiana di Square. Stando a quanto riportato dall'articolo, negli uffici di Honolulu sarebbero da tempo al lavoro su un progetto che coinvolge un numero di membri maggiore rispetto a **Final Fantasy VIII**. E' inoltre stato rivelato che Hiroyuki Itou (tutti i **Final Fantasy** tranne il **VII**, **Final Fantasy Tactics**) è stato trasferito al progetto non appena terminato di realizzare il sistema di battaglia di **FFVIII**. Il "casuale" incontro in un centro commerciale di Honolulu con Nobuo Uematsu è un ulteriore conferma del fatto che Square Hawaii sta sicuramente sviluppando un nuovo **Final Fantasy**: se si chiamerà **IX** o **Gaiden** ancora non ci è dato saperlo. Un altro titolo che dovrebbe vedere la luce prima di marzo 2000 è un *rhythm game* sullo stile di **Bust-a-Move** e **Parappa the Rapper**; nessuna ulteriore informazione è però stata rivelata. Sembra inoltre che

DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX CONSENTE DI UTILIZZARE LE MUSICHE DEI PROPRI PREDECESSORI.

EXCITING BASS 2 CONTIENE DUE MODALITÀ INEDITE RISPETTO AL *COIN-OP*.

BISHI BASHI SPECIAL: L'IDIOZIA RADDOPPIA E CON ESSA, SI SPERA, IL DIVERTIMENTO.

ALZA LA CORNETTA
031/684085
E CHIAMACI A MANETTA
DAL 09/09/1999 SIAMO A ERBA IN PIAZZA MATTEOTTI N°14
CON IL NUOVO NUMERO TEL/FAX:
031/3338374
SCONTI SUGLI ACCESSORI
LISTINO RIVENDITORI
PERMUTA DELL'USATO
TITOLI PSX, N64, SATURN A APRTIRE DA L.25.000
DraGoN Game
CONSEGNA IN TUTTA ITALIA IN 24 / 48 ORE
PREZZI STRACCIATI
VENDITA PER CORRISPONDENZA
CHIP X MODIFICA IN OFFERTA
IMPORTAZIONE DIRETTA: GIAPPONE-HONG KONG-INGHILTERRA-U.S.A.

BIG IN JAPAN

Square abbia già iniziato la realizzazione di un *sequel* di **Xenogears**, il cui completamento non dovrebbe avvenire prima del prossimo anno. Segnaliamo infine il posticipo della data di uscita di **Front Mission 3**, ora previsto per il 9 settembre.

WILD NINJA

Sony ha finalmente annunciato la data di uscita di **Wild Arms 2: Second Ignition**. Il gioco sarà distribuito in Giappone il 30 settembre e conterrà diversi giochi da utilizzare con *PocketStation*. Si è appreso inoltre che entrambi i CD che contengono il gioco presenteranno una diversa sequenza introduttiva realizzata da Production I.G. (**Ghost in the Shell**, **Ace Combat 3**). Sempre da Sony è in arrivo un *upgrade* di **Tenchu: Shinobi Gaiden**, intitolato **Choice of Tenchu: Shinobi 100**. Il CD è il risultato di un concorso indetto da svariate riviste di videogiochi nipponiche e contiene più di 100 nuove missioni ideate dai lettori. Per rendere più appetibile il prodotto ai fan del gioco, il prezzo di vendita sarà notevolmente basso.

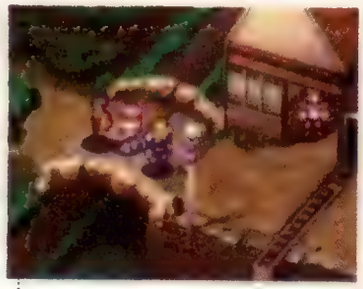
TOKIMEKI DANCING

Konami ha annunciato una nuova ondata di *rhythm game* per PlayStation: **Dance Dance Revolution 2nd Mix** è previsto per il 26 agosto, **Pop'n Music 2** è datato

LA TRAMA DI DEVILMAN SEGUE ATTENTAMENTE LE VICENDE NARRATE NEL MANGA.

14 settembre, **Drum Mania** uscirà, insieme al *controller* ad esso dedicato, entro la fine dell'anno, mentre **Go Go Soundy!** sarà commercializzato il 22 settembre. Quest'ultimo titolo è stato sviluppato esclusivamente per la console Sony e consente di utilizzare i propri CD musicali preferiti. All'inizio del mese di settembre, Konami distribuirà in Giappone **Bishi Bashi Special 2**: il gioco consiste in una collezione di *mini-game* di vario genere e consente la partecipazione contemporanea di otto giocatori tramite *multi-tap*. Il 30 settembre sarà disponibile in Giappone la conversione della simulazione ittica **Bass Angler 2**, ribattezzata **Exciting Bass 2**. Tra le novità incluse nella versione PlayStation abbiamo un *Versus Mode* ed una nuova modalità chiamata *World Monster Fishing Mode*. Konami ha inoltre dichiarato di voler svelare l'attesissima

ROCKMAN DASH 2 SARÀ CONTENUTO SOTTO FORMA DI DEMO IN TRON NI KOBUN.

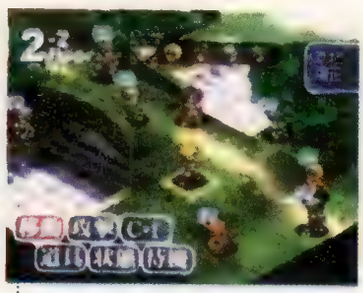


IL *CHARACTER DESIGN* DI GROWLANSER È STATO AFFIDATO A SATOSHI URUSHIHARA.

simulazione di appuntamenti **Tokimeki Memorial 2** tra il 6 e l'8 agosto. Questo potrebbe essere l'ultimo gioco della casa giapponese per PlayStation: in una recente intervista Konami ha infatti annunciato di voler abbandonare il supporto delle console "vecchie" per dedicarsi unicamente alle macchine di nuova generazione. Una scelta che pare alquanto azzardata, almeno per quanto riguarda PlayStation. La sua enorme base installata consentirebbe infatti a Konami notevoli introiti ancora per diverso tempo.

SHORT IN JAPAN

Stando a indiscrezioni prive ancora di conferma, Namco non convertirà **Time Crisis 2** per PlayStation, ma realizzerà un gioco del tutto inedito. Sviluppato dalla divisione americana di Namco, **Time Crisis 3** dovrebbe essere completato entro i primi mesi del prossimo anno. E' stata inoltre definita la data di uscita di **Star Ixiom**. Il nuovo sparatutto poligonale Namco sarà distribuito in Giappone il 9 settembre. Capcom ha finalmente mostrato le prime immagini di **Rockman Dash 2** (**Megaman Legends** in Occidente). Le uniche informazioni finora diffuse affermano che il gioco vanta un motore grafico più evoluto e una storia più complessa rispetto al precedente episodio. Una demo di **Rockman Dash 2** sarà contenuta nell'imminente *spin-off* della saga **Tron ni Kobun**: intitolata **Rockman Dash 2 Episode 1 Roll-chan Kiki Ippatsu**, costituirà da prologo alla storia della versione finale del gioco. Taito ha spostato dal 5 agosto al 7 ottobre la data di uscita di **Psychic Force 2**. Tecmo è al lavoro su un nuovo *adventure RPG* simile a **Kagero**, intitolato **Devil Lamp**. Il gioco sarà realizzato sia per PlayStation che per Dreamcast. Nessuna data di uscita è stata al momento annunciata. Bandai ha mostrato le prime immagini di un'avventura poli-



HOSHIGAMI È STATO REALIZZATO DAGLI STESSI AUTORI DI OGRE BATTLE E TACTICS OGRE.

gonale dedicata al celebre *manga/anime* di Go Nagai, *Devilman*. Come già accaduto con il *tie-in* realizzato su Famicom da Namcot anni fa, la trama è ispirata alla storia descritta nel fumetto e negli OAV e non a quella della edulcorata serie televisiva degli anni '70. La distribuzione di **Devilman** sul mercato giapponese è prevista per ottobre. Atlus sta producendo un nuovo RPG realizzato dal medesimo staff responsabile per tutti i capitoli della serie di **Langrisser**: Intitolato **Growlanser**, il gioco utilizza un nuovo sistema di combattimento chiamato *Real-Time Mission Clear*. In esso ogni elemento presente sul campo di battaglia può essere sfruttato per ottenere la vittoria sul nemico. E' addirittura possibile prendere in ostaggio eventuali malcapitati che si trovano nell'area dello scontro. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata a Satoshi Urushihara (*Lemnear*, *Chirality*, **Assault Suit Valken**), il medesimo illustratore alle cui cure sono stati affidati i protagonisti di tutta la saga di **Langrisser**. Pronto al 70%, **Growlanser** sarà distribuito entro quest'autunno. Concludiamo con un nuovo *simulation RPG* sviluppato da alcuni membri del team che ha curato **Ogre Battle** e **Tactics Ogre**, recentemente riunitisi nella neonata *softco* MaxFive. Ambientato in un mondo *fantasy*/medioevale, **Hoshigami: Running Blue Earth** vanta più di 300 personaggi ed una complessa meccanica di gioco. Una caratteristica singolare del suo sistema di combattimento consiste nel modo in cui viene regolata la potenza del proprio attacco: il potere offensivo aumenta a seconda del tempismo con cui si preme l'apposito tasto. In questo modo si rende più attiva la partecipazione del giocatore alle battaglie altrimenti limitate alle scelte delle opzioni di gioco. L'uscita di **Hoshigami: Running Blue Earth** è prevista per il gennaio del prossimo anno.

ACTION FIGURE SHOP

HADOU-KEN

VIDEO GAMES

THE IMPORTS SPECIALISTS

DVD IMPORT POINT

da noi trovi tutte le ultime uscite americane e i nuovi titoli giapponesi che compaiono settimanalmente e in anteprima sull'esclusiva rivista nippon FAMITSU WEEEKLY

siamo a disposizione per qualsiasi titolo o console tu voglia acquistare, prenotare o avere informazioni.

• SONY PLAYSTATION • NINTENDO 64
• SEGA DREAMCAST • SEGA SATURN

console portatili:
GAMEBOY COLOR • NEOGEO POCKET COLOR • WONDERSWAN

inoltre disponibili su ordinazione con prova in negozio le console giapponesi e americane più rare:

NEC: PC ENGINE - PC ENGINE GT - PC FX
NEO GEO CD
FM TOWNS MARTY
BAN DAI: PIPPIN - PLAYDIA
3DO
ATARI: JAGUAR - LINX

NINTENDO: VIRTUAL BOY - FAMICOM 8 bit new version - SUPER FAMICOM new version
SEGA: MEGADRIVE - MEGA CD - NOMAD

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

VEGA ARCADE BOARD:
CONSOLE: VEGA JUNIOR • VEGA 9000 DX
SCHEDE DISPONIBILI: SYSTEM 12 NAMCO + EHRGEIZ • CPS II CAPCOM • CPS III CAPCOM

E SU ORDINAZIONE QUALSIASI SCHEDA ORIGINALE ARCADE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

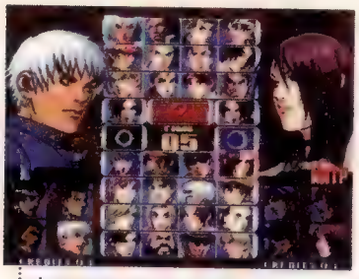
WonderSwan · BANDAI · Dreamcast · PlayStation · NINTENDO 64 · NEO GEO · VEGA ARCADE BOARD · NEOGEO POCKET COLOR · SEGA SATURN · DVD VIDEO · PC Engine

Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI (VR) - CENTRO COMMERCIALE AFFI 1 (1° piano)
Telefono 045 6261288 - Fax 045 6267628

THE KING OF FIGHTERS '99 (COIN-OP)

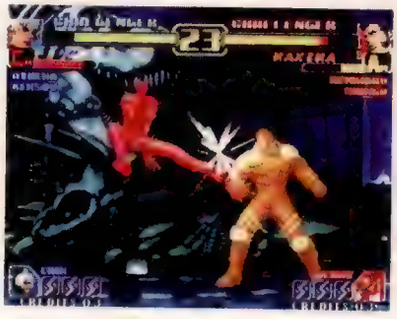
Con **KoF '98** SNK ha definitivamente concluso il primo capitolo della saga. Dotata di una nuova trama e di radicali rinnovamenti, l'edizione '99 presenta notevoli differenze rispetto agli episodi passati. Quanto avranno giovato alla brillante meccanica di gioco originale è ancora tutto da vedere...

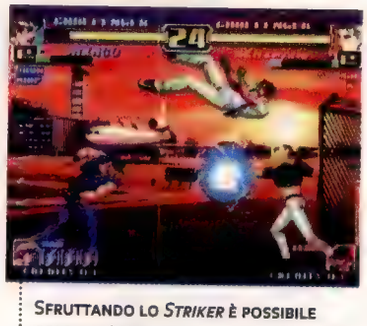
Versione:	Giapponese
Casa:	SNK
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	21 luglio (coin-op)
Genere:	Picchiaduro



LE ICONE DEL SOLE E DELLA LUNA SEMBRANO DIANO ACCESSO A NUOVE VERSIONI DI RYO E YORI.

DOPO L'USCITA DI THE KING OF Fighters '98 sembrava che SNK avesse intenzione di proseguire la saga su Hyper Neo Geo 64, com'è avvenuto per **Samurai Spirits** e **Fatal Fury**. I risultati poco esaltanti ottenuti dai suddetti titoli hanno convinto però la casa di Osaka ad attendere ancora, sfruttando nuovamente l'immortale Neo Geo MVS. Il mancato passaggio al nuovo *hardware* non ha comunque impedito a SNK di apportare numerose modifiche rispetto al passato. A differenza di **KoF '98**, caratterizzato dall'assenza di nuovi personaggi, nell'edizione **'99** le *new entry* sono sei su di un totale di trenta combattenti più alcuni segreti. Terminata la saga di Orochi, la trama introduce una nuova minaccia nei confronti dei partecipanti al torneo. Intenzionato a scoprire il segreto dei poteri della famiglia Kusanagi, lo scienziato folle di nome Krizalid rapisce Kyo e ne genera dei cloni. Il più potente tra essi è K Prime, ricavato tra la fusione dei geni di Kyo e quelli dello stesso scienziato. Per accompagnare e sorvegliare K Prime, Krizalid ha inviato un guerriero potenziato ciberneticamente, chiamato Maxima. L'Ikari Team si avvantaggia ora di un nuovo elemento chiamato Whip, una giovane ragazza esperta nell'uso della frusta. Nello Psycho Soldier Team troviamo il piccolo Bao, un ragazzino vivace e dalle grandi potenzialità. L'ultimo personaggio inedito è costituito dal coreano Jhun Foon, iscritto al torneo insieme a Kim, Choi e Chang perché contrario al modo in cui il maestro di Tae Kwon Do sta educando i due criminali. Il boss è ovviamente rappresentato dallo stesso Krizalid, che dev'essere affrontato prima in versione normale e poi potenziata. La precedente formula di gioco tre-contro-tre è stata sostituita da incontri tra gruppi costituiti da quattro elementi: il nuovo membro è rappresentato dallo *Striker* che ha unicamente compiti di supporto, come l'assistente di **Marvel vs Capcom**. Il suo intervento non è però costituito da un attacco, bensì da azioni speciali. Shingo, ad esempio, afferra l'avversario per le gambe impedendogli di muoversi. Il numero di volte in cui lo *Striker* può irrompere nello scontro dipende da un'apposita barra, simile alla *Power Gauge* dell'*Advanced Mode*. Inizialmente sono disponibili tre interventi, incrementabili durante il combattimento fino a un massimo di cinque. Per ragioni di compatibilità con lo *Striker System*, l'unica modalità di gioco disponibile è l'*Advanced Mode*. La nuova *Power Gauge* è stata ora posizionata nella parte alta dello schermo e non è più possibile trasferire il suo contenuto al personaggio successivo; in compenso la sua energia si accumula molto più rapidamente rispetto al passato. I livelli della *Power Gauge* vengono ora impiegati, oltre che per le *Desperation Moves* (*D.M.*) e per il *Power Max*, anche per passare alle inedite modalità *Counter* e *Armor*. Nella prima è possibile effettuare *D.M.* illimitate, per le quali è però necessario un maggiore tempo d'esecuzione. Altri vantaggi riguardano la possibilità di combinare schivate con attacchi normali e mosse speciali con *D.M.*; l'*Armor Mode* offre invece la possibilità di non subire danno dai colpi quando si para e di poter muovere il personaggio durante qualsiasi tipo di *D.M.* eseguita dall'avversario. Questa maggiore protezione è però ottenuta sacrificando la possibilità d'impiegare le *D.M.*; come avviene per la *Power Max*, i loro effetti sono temporanei. Altre varianti rispetto al passato riguardano l'assenza degli altri membri del gruppo sullo sfondo, la selezione dell'ordine d'ingresso all'incontro direttamente nella schermata di selezione dei personaggi e la sostituzione del rotolamento con una scivolata. Dal punto di vista grafico e sonoro non sembrano esserci molte differenze rispetto all'edizione **'98**. L'unica aggiunta annunciata riguarda l'inserimento di maggiori dettagli nei fondali e nelle scene d'intermezzo che variano a seconda del personaggio selezionato. A giudicare dalle prime *beta* mostrate, **The King of Fighters '99** sembra vantare un maggiore numero di elementi strategici rispetto al passato. L'ampio sconvolgimento della meccanica di gioco può però portare a difetti nel bilanciamento degli elementi che la compongono: problemi che in un solo anno di programmazione potrebbero non essere emersi completamente. Il rischio è quindi di trovarsi di fronte ad un episodio di passaggio utilizzato come test per i capitoli futuri della saga. Non ci resta che attendere l'uscita del *coin-op* nelle sale giochi per scoprirlo...





SFRUTTANDO LO *STRIKER* È POSSIBILE COLPIRE L'AVVERSARIO MENTRE SI TROVA INERME A MEZZ'ARIA.

SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation™, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _/_ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

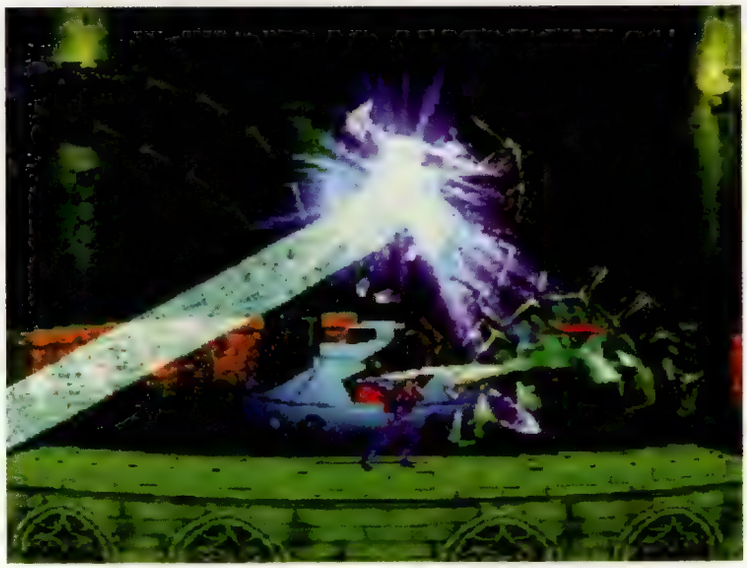
GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

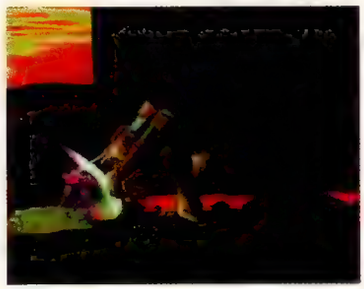
CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

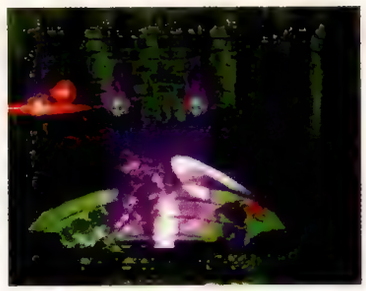
STRIDER 2 (COIN-OP)

Capcom sembra ormai intenzionata a sfruttare tutti i *franchise* del proprio, vasto, archivio videoludico. Speriamo solo che la conversione per PlayStation di **Strider 2**, se mai ci sarà, sia un po' meglio di quella per Amiga del primo episodio...



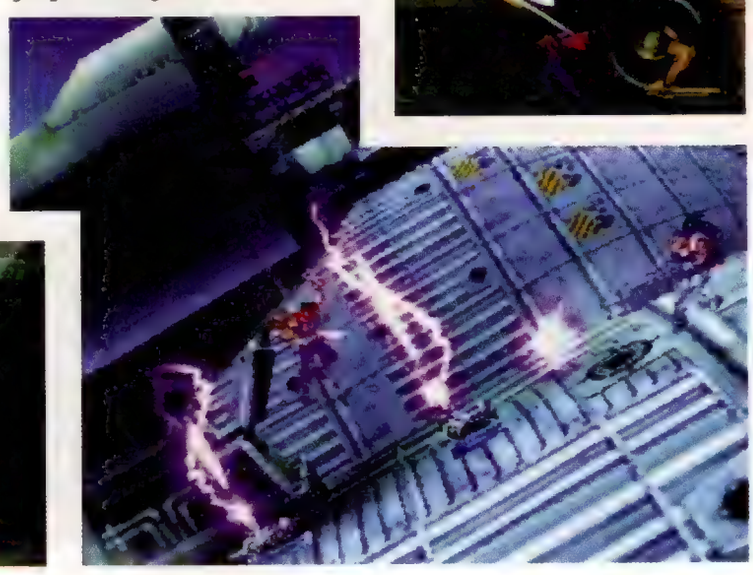
Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	Autunno (*coin-op*)
Genere:	Azione





A QUALCUNO POTRÀ SEMBRARE incredibile, ma sono già passati dieci anni dall'apparizione del primo *coin-op* dedicato a **Strider** e delle relative conversioni sui principali formati domestici dell'epoca; le versioni Megadrive e PC Engine, in particolare, vengono tuttora ricordate per l'assoluta fedeltà nella riproduzione del gioco da sala, addirittura superato in qualità dall'edizione realizzata per la console NEC. Conscia del successo del proprio eroico ninja, Capcom ha lavorato per ben tre anni al seguito di **Strider**, inizialmente basato sulla tecnologia M2 prodotta da Panasonic; quest'ultima avrebbe dovuto rimpiazzare le schede basate sull'*hardware* PlayStation utilizzate da Capcom per i propri titoli tridimensionali, ma la mancata commercializzazione di M2 ha costretto la *softco* nipponica a ritornare sui propri passi e optare nuovamente per l'affidabile ed economica tecnologia System 12. Il nuovo episodio delle avventure di **Strider** sfrutterà un peculiare motore grafico misto, grazie al quale sarà possibile mescolare fondali tridimensionali e personaggi in 2D; questo espediente non limiterà comunque i movimenti dell'atletico protagonista, che potrà spostarsi su diversi assi all'interno di numerosi livelli impreziositi da un convincente scorrimento multidirezionale, un po' come accadeva in **Yoshi's Story** per Nintendo 64. Anche stavolta l'eroe del gioco sarà il futuristico ninja Strider Hiryu, che si troverà ad affrontare i membri del clan Light Sword Cyphers attraverso ambientazioni varie e ben congegnate, tra cui sarà possibile annoverare castelli, navi spaziali, fortezze sotterranee, foreste e montagne coperte di neve. Il sistema di controllo, d'altra parte, ha mantenuto l'impostazione semplice ed immediata utilizzata nel primo titolo della serie, per mezzo della quale il protagonista sarà in grado di saltare, arrampicarsi, correre e sfruttare determinate sezioni dello scenario per sottrarsi agli attacchi dei suoi rivali, la cui fisionomia andrà dai diffusi robot ad alta tecnologia alle vere e proprie navi da guerra. Da questi dettagli preliminari appare comunque chiara una precisa scelta volta ad evitare la creazione di un prodotto completamente tridimensionale, che avrebbe potuto deludere gli appassionati della serie; Capcom ha quindi deciso di riutilizzare la struttura in 2D alla base del successo del primo **Strider** con l'aggiunta di fondali e avversari di fine livello poligonali, necessari per conferire un look più moderno al gioco.

L'introduzione della terza dimensione nei vecchi videogiochi bidimensionali, del resto, ha sempre costituito un vero incubo per gli sviluppatori: **Bomberman**, ad esempio, ha perso tutta la propria proverbiale giocabilità nel passaggio alla grafica poligonale su Nintendo 64. Il compromesso tra 2D e 3D scelto da Capcom per minimizzare i rischi appare quindi sensato, dal momento che **Strider 2** offre comunque uno spettacolo visivo di buon livello ed un *gameplay* che ci è parso in grado di soddisfare i fans del primo **Strider** e i nuovi giocatori in egual misura. In ogni caso ne sapremo sicuramente di più in autunno, quando **Strider 2** raggiungerà le sale giochi di tutto il mondo.



Outer Worlds

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede e Marcello Cangialosi

PROJECT DOLPHIN NEWS

IN UN'INTERVISTA ESCLUSIVA PUBBLICATA sul mensile americano *Next Generation*, il presidente di Nintendo of America, Howard Lincoln, ha annunciato che il prossimo sistema Nintendo non (ripetiamo, NON) potrà leggere film su DVD né i normali CD audio. Secondo Lincoln, Project Dolphin funzionerà esclusivamente come un sistema videoludico senza caratteristiche extra. Queste ultime verranno comunque incluse nelle piattaforme Dolphin-compatibili prodotte da Panasonic/Matsushita in ottemperanza all'accordo siglato con Nintendo (cfr. **Outer Worlds** del mese scorso). A beneficiare del mancato supporto di DVD e audio CD sarà il prezzo di Dolphin che già alcuni analisti prevedono intorno ai 99 dollari (190.000 lire!). Stime meno fantascientifiche ipotizzano un prezzo oscillante fra i 125 e i 150 dollari (237.000 e 285.000 lire rispettivamente). Lincoln si è limitato a dichiarare che il prezzo di lancio di Dolphin sarà "molto, molto aggressivo". Passiamo ad altro. Durante il recente *Game Developer Conference* '99 tenutosi a San Jose, Shigeru Miyamoto ha confermato il proprio coinvolgimento nel design del nuovo *controller* per Dolphin. Alcune fonti interne a Nintendo hanno assicurato l'implementazione di almeno due tasti analogici (al pari di quanto offre il controller Dreamcast) e ventilato l'ipotesi di un sistema di *force-feedback* incluso di serie nella periferica. Infine, secondo altre fonti, Nintendo starebbe sviluppando un sistema a raggi infrarossi per interfacciare GameBoy e GameBoy Color con Dolphin. E ancora. I team di sviluppo ufficialmente impegnati su progetti per Dolphin sono Rare (occupata fino al 2001 su 13 progetti basati sulla licenza Disney, alcuni dei quali finiranno probabilmente su Dolphin), Retro Studios (al lavoro su una serie di simulazioni sportive e su un oscuro "multyplayer RPG"), Left Field Productions e il team di sviluppo interno a Nintendo of America, NTSC (*Nintendo Software Technology Corporation*). Inutile precisare il supporto del braccio creativo di Nintendo of Japan nella persona di Shigeru Miyamoto e nel team di sviluppo di **1080° Snowboarding**. Si vocifera altresì il supporto delle terze parti Looking Glass Studios, Acclaim, Capcom, Boss Game Studios, Konami, Midway, Ubisoft, Factor 5/ LucasArts (al lavoro su un nuovo **Turrican**... pare) e udite, udite, SquareSoft.

POCKET GAMES ON-LINE

CHIEDETE A QUALSIASI RAGAZZINO GIAPPONESE DI mostrarvi cos'ha in tasca e con ogni probabilità tirerà fuori un telefono cellulare. Non sorprendetevi: circa il 70% dei sedicenni nipponici ne possiede uno. Allo stesso modo, la quasi totalità dei pischelli dagli occhi a mandorla possiede almeno un sistema d'intrattenimento elettronico portatile, sia esso GameBoy, WonderSwan o NeoGeo Pocket. Ora, immaginate di essere a capo di Nintendo, Bandai o SNK e chiedetevi come poter ricavare qualcosa dall'enorme diffusione dei cellulari in seno alla maggior parte della vostra clientela. Ci siete? No? Eccovi un indizio: Internet. Adesso ci siete. Immaginate una periferica che permetta di interfacciare una console portatile alla rete di telefonia mobile e, attraverso questa, alla Grande Rete. Risultato: avete appena dato vita ad un nuovo mercato, quello dell'*on-line gaming* tascabile. Prima di alzare la cornetta e chiamare Yamauchi per illuminarlo con la vostra intuizione, sappiate che siete in ritardo.

Lo scorso mese di giugno, Nintendo e Bandai hanno infatti annunciato degli *Internet Kit* per i rispettivi *hand-held* (SNK non ancora, ma è probabile che segua l'esempio dei suoi concorrenti). Aderendo alla sua indole cauta e riservata, Nintendo ha rilasciato poche e generiche informazioni in merito alla nuova periferica. E' noto solo che gli utenti potranno sfidarsi l'un l'altro via rete telematica, condividere dati, scaricare giochi ed *upgrade*. La *softco* nipponica prevede di distribuire il suo nuovo *add-on* nei primi mesi del 2000 ed ha già stretto accordi con i gestori dei servizi di telefonia mobile locali per lo sfruttamento della loro rete di telecomunicazioni.

Previsto invece per la fine dell'anno corrente è Wonder-Gate, il "portale" d'accesso alle "meraviglie" della rete delle reti realizzato dagli ingegneri Bandai per WonderSwan. All'interno della nuova periferica saranno presenti:

1. una ROM custode di un *browser* proprietario (compatibile con lo standard HTML 3.2) con programma per la gestione della posta elettronica (con supporto degli allegati)
2. una batteria tampone capace di memorizzare fino a 20 *bookmark*, 50 indirizzi *e-mail* e 100 messaggi da 300 caratteri ascii ciascuno.
3. un modem a 38.400bps.

Il sistema d'alimentazione prevede l'impiego di una comunissima batteria ministilo (tipo AAA) dall'autonomia di cinque ore.

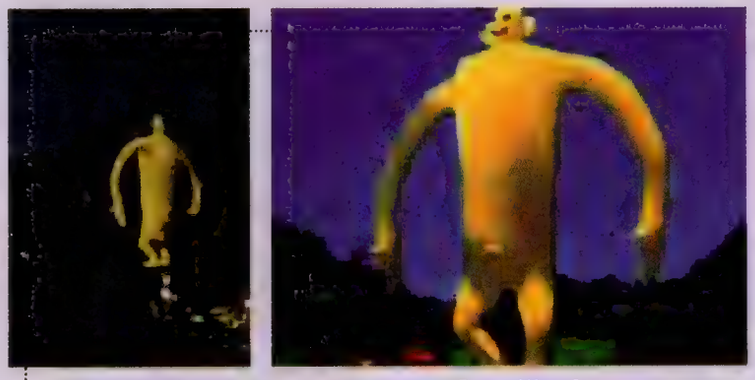
Bandai promette la disponibilità di mini-giochi (da 32Kb al massimo) da scaricare via Internet, la possibilità di giocare *on-line* con altri utenti,

scambiarsi i dati salvati e scaricare aggiornamenti del *software* ludico standard (in italiano: i giochi su cartuccia).

Denuncia il notevole interesse di Bandai nell'*on-line gaming* tascabile, l'intenzione della società nipponica di sviluppare un protocollo specifico per WonderSwan. Oltre agli standard PPP e TCP/IP per la navigazione in Internet, lo *Swan Internet Protocol (SIP)* offrirà agli sviluppatori un protocollo di comunicazione supplementare, ottimizzato per la gestione del gioco in rete fra gli utenti WonderSwan. Sebbene Bandai non abbia diffuso notizie precise in merito al prezzo e alla data di commercializzazione di WonderGate, voci insi-

64DD: STILL ALIVE

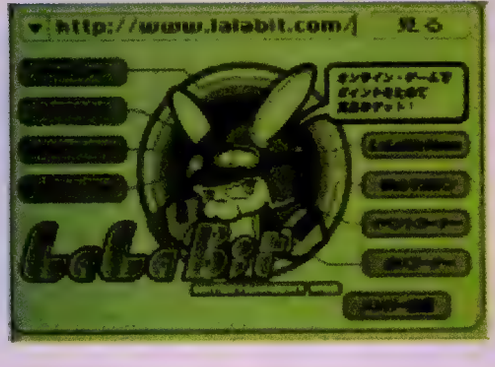
NINTENDO HA FINALMENTE FISSATO una data di uscita definitiva ed un prezzo indicativo per il suo 64DD, che dopo mesi e mesi di incertezze verrà commercializzato in Giappone a partire dalla seconda settimana di dicembre ad un prezzo compreso tra i 10.000 e i 12.000 yen (rispettivamente 150.000 e 180.000 lire circa). E' noto che l'*add-on* includerà un modem a 28.800 bps ed un programma per l'accesso ad Internet. Il *software* ludico disponibile nel periodo di lancio dovrebbe (il condizionale è d'obbligo) includere circa 10 titoli fra cui **Mario Artist**, **Wall Street** (simulazione del mercato azionario di Wall Street) e **The Giant Dosin**, di Param/Marigul (Marigul Management è una giovane società nipponica autrice di **Pikachu Genki Dechu** - *virtual pet simulation* a riconoscimento vocale per Nintendo 64 - altresì impegnata nello sviluppo di **Echo Delta**, gioco sottomarino per Nintendo 64) un bizzarro simulatore di crescita in cui il giocatore, nei panni del gigante giallo antropomorfo Dosin, è chiamato a guadagnarsi l'amicizia ed il rispetto delle popolazioni dell'isola teatro degli eventi. Per far ciò, il gigante Dosin dovrà creare nuove terre coltivabili e montagne difensive (ammassando le rocce sparse per il lido) facendo attenzione a non calpestare le abitazioni dei villaggi. In una recente intervista pubblicata su un periodico nipponico, Marigul ha inoltre annunciato l'intenzione di portare su 64DD i più famosi videogiochi per NES, SNES, GameBoy e MegaDrive. Si tratterà di copie fedeli agli originali che gireranno a mezzo *software* di emulazione dei suddetti sistemi a 8 e 16-bit. E infine, altri titoli inizialmente previsti per 64DD sono stati dirottati verso il formato cartuccia; tra questi spiccano per importanza **Super Mario Adventure**, **Mother 3** (noto in Occidente come **EarthBound 3**), **Kirby 64** e l'attesissimo **Fire Emblem 64**. Quest'ultimo sarà chiaramente basato sull'omonima serie di giochi strategici a turni che, grazie ad un'eccellente ambientazione *fantasy* e ad un ottimo sistema di gestione delle battaglie, riscosse un notevole successo su SNES.



IL BIZZARRO THE GIANT DOSIN: LA VERSIONE NIPPO DI BLACK&WHITE?

stenti stimano un prezzo di 3.900 yen (50mila lire circa) e il lancio sul mercato giapponese per Natale. Per quella data, Bandai conta di raggiungere una base installata di ben 2.2 milioni di WonderSwan.

Un traguardo tutt'altro che utopistico se si considera che proprio durante lo scorso mese di luglio (a cinque mesi dal lancio dell'*hand-held*) Bandai ha festeggiato la vendita del suo milionesimo WonderSwan presentando per l'occasione tre nuove varianti cromatiche: Sherbet Melon (sorbetto d'anguria?!), Soda Blue e Frozen Mint (menta ghiacciata). Con queste ultime (tutte rigorosamente trasparenti, tipo iMac), il numero dei modelli di WonderSwan sale a quota dieci.



GRIPHOLANDIA

▪Nocera Inferiore Via Citarella 9 bis ▪Salerno Via Marino Paglia 27/A

TEL. 089/254970 E-MAIL 089255080@IOL.IT

OFFERTE 3X2

Destruction derby 2	L. 49.900	Raystorm	L. 49.900
G. Police	L. 55.000	Spawn	L. 49.900
Micromachine V3	L. 49.900	Critical Depth	L. 49.900
Ridgeracer	L. 49.900	Spider	L. 55.000
Road Rush	L. 49.900	Balla Balzer Championship	L. 55.000
NBA PRO '98	L. 49.900	Autodestruct	L. 55.000
Command & Conquer	L 49.900	Extreme Snow break	L. 55.000
Alien Trilogy	L. 49.900	Nascar '98	L. 55.000
Porsche Challenge	L. 49.900	Pitball	L. 55.000
Death Trap Dungeon	L. 49.900	Forsaken	L. 55.000
Fade to Black	L. 49.900		
Riven	L. 55.000		
Pax Corpus	L. 55.000		
Tomb Rider	L. 49.900		
World Cup '98	L. 49.900		
Doom	L. 55.000		
Duke Nukem	L. 55.000		
Formula Kart	L. 55.000		
One	L. 55.000		
Formula 1 '96	L. 49.900		

ED ALTRE FANTASTICHE OFFERTE!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

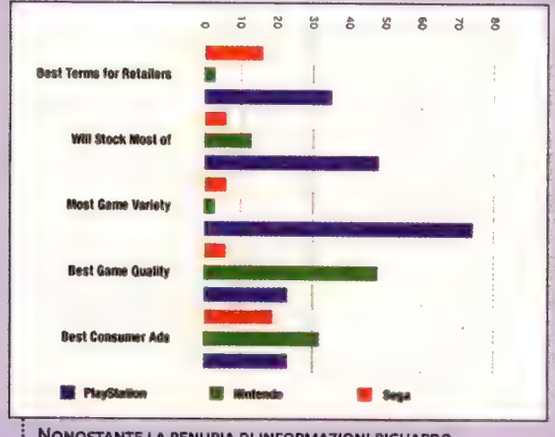
PAGAMENTI CON
CARTA AURA - CARTA SI - FINEMIRO - BANCOMAT

OFFERTE DEL MESE!!
FIFA 99 +CASTELVANIA
A SOLE L. 119.000
FORMULA 1 '99 + PRAMIER MANAGER
A SOLE LIREE 119.000

COMPRANDO DUE GIOCHI DELLA LISTA
IL TERZO TI VERRÁ REGALATO!!!

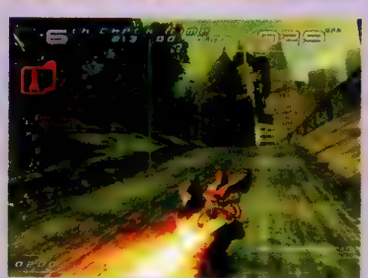
PROVARE PER CREDERE TRICK STYLE

IL RILANCIO DI DREAMCAST IN GIAPPONE al nuovo prezzo di 19.900 yen (dal 24 giugno scorso), è solo il segnale più evidente di una complessa e articolata strategia commerciale tesa a diffondere il sistema Sega il più velocemente possibile nell'imminenza di PlayStation 2. La sfida più importante si gioca però sul mercato statunitense dove un'indagine condotta di recente da Fairfield Research (fonte *MCV*) ha rivelato che su 200 negozi americani, il 48% è intenzionato ad ordinare più PlayStation 2 che Dreamcast o Dolphin. Il 74% confida in una maggiore varietà di *software* disponibile per il prossimo sistema Sony e ne ritiene altresì più convenienti i termini di vendita. Insomma, pare che l'intera rete distributiva americana sia pro-Sony. Al fine di invertire l'ordine delle cose e convincere consumatori e dettaglianti della validità tanto commerciale quanto ludica del proprio sistema, Sega ha deciso di adottare un'interessante strategia di *marketing* che rende di fatto disponibile Dreamcast ancor prima del lancio ufficiale (9 settembre). Dallo scorso 15 luglio, infatti, a quasi due mesi dalla commercializzazione del sistema, la catena in *franchise* Hollywood Video (quasi 1.400 negozi sparsi per tutto il Nord America) offre alla propria clientela la possibilità di noleggiare la console Dreamcast e i relativi titoli di lancio (console + un gioco a 19.99 dollari per due giorni; il noleggio di un gioco extra, sempre per due giorni, a 4.99 dollari). Non solo. Chi noleggia la console riceve un buono di 10 dollari da impiegare, a partire dal 9 settembre, per l'acquisto della console vera e propria presso la catena di negozi specializzati Electronic Boutique. Questi ultimi offriranno agli acquirenti un secondo *coupon* per il noleggio gratuito di un gioco Dreamcast presso gli Hollywood Video. In pratica, Sega spera di alimentare la domanda dandole la possibilità di provare prima di comprare e non sorprende, da questo punto di vista, la scelta di includere nel *package* di Dreamcast un GD demo contenente le versioni dimostrative (e giocabili) di **Ready 2 Rumble**, **Sonic Adventure**, **House of the Dead 2**, **CART Racing**, **Monaco GP**, **PowerStone** e **Get Bass**. Saranno altresì presenti i filmati relativi a **Hydro Thunder**, **Sega NFL 2000**, **Sega NBA 2000**, **Blitz 2000**. In Europa, intanto, Sega Europe conduce la propria battaglia locale annunciando l'intenzione di includere nei *software* ludici PAL per Dreamcast un'opzione che consenta all'utente di passare dal *refresh rate* a 50 Hz supportato dallo standard televisivo PAL (a cui si deve il calo prestazionale del 17.5% in termini di velocità) a quello a 60 Hz dell'NTSC. A tale scopo, Sega Europe ha invitato gli sviluppatori ad includere l'opzione 50/60 Hz in tutti i giochi convertiti o sviluppati in PAL. E' la prima volta nella storia videoludica che una società tenta di abbattere il muro di insofferenza al PAL dell'utenza europea (grazie Sega...) e c'è da sperare che Sony e Nintendo facciano altrettanto. Per la cronaca, alcuni *hacker* sono riusciti in un'impresa analoga realizzando *patch* con cui trasformare da PAL a NTSC il formato di alcuni giochi PlayStation (tra cui **Silent Hill**). Non male, peccato che Sony non sembri affatto intenzionata a formalizzare la cosa. Sigh!



NONOSTANTE LA PENURIA DI INFORMAZIONI RIGUARDO PLAYSTATION 2 E DOLPHIN, LA FIDUCIA DEI NEGOZIANTI VERSO SONY APPARE DAVVERO EVIDENTE. (FONTE: *MCV*)

ACROBAZIE SÌ, MA CON STILE... Precedentemente noto sotto i nomi provvisori di **Project Velocity** prima e **Tricky Sliders** poi, **TrickStyle** per Dreamcast sembra davvero in grado di fronteggiare **Wip3out** per PlayStation in quella che sarà probabilmente la battaglia commerciale più calda dell'autunno. Sviluppato da Criterion e distribuito da Acclaim, **TrickStyle** farà leva su un fornito arsenale di caratteristiche a dir poco peculiari, tra cui il particolarissimo sistema di animazioni e la gestione dei percorsi basata su punti nodali. Il primo elemento è senz'altro il più spettacolare, dato che i personaggi di **TrickStyle** non fanno uso di animazioni predefinite e si muovono grazie ad un algoritmo di deformazione scheletrica che tiene conto di fattori come la velocità, la forza di gravità e l'angolo di inclinazione del corpo. I percorsi, invece, saranno costituiti da un numero limitato di incroci e biforcazioni dai quali sarà possibile seguire strade e traiettorie sempre diverse.



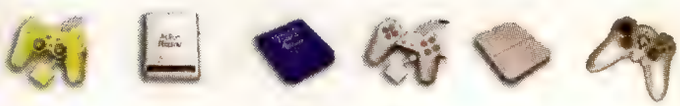
PROVA *a perdere*

se ci RIESCI.

KILLER SHOCK™

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com



D+ INTERNATIONAL

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

www.dplus-int.com

D+ CENTER

SM CONSOLE
L.go del Parlascio,21(PI)
CRAZY VIDEO
Via Dante 165(MI)
CRAZY VIDEO
C.tro comm. Le Porte Franche Erbusco(BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate,18(BG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste 36(BS)
PINCO PALLINO
Via Milano 22(CO)

- GISELGIOCHI
  C.so Italia,5/a Inveruno(MI)
- GIOCHI GARDEN SNC
  C.so Sempione,33 Gallarate(VA)
- AMICI DEL GIOCO
  C.so Roma,48 bis Moncalieri(TO)
- BIT WORLD
  Via Cavallotti,98 Monza(MI)
- SELENE CITTA' NEGOZIO SPA
  Viale Prealpi, 10 Erba(CO)
- ALIMAK MULTIMEDIA SRL
  Via E. Fasanotti, 3(CT)

- DEMO GIOCATTOLI
  L.go San Crispino,3 Parabiago(MI)
- GIOCHERIA PAGLIA
  C.so Milano,143 Bovisio Masciago(MI)
- CINECITTA' SNC
  Via Valassina,125Lissone(MI)
- BABY PARK
  Via Cesarea,85/R Genova(GE)
- IL BALILLA SRL
  Via F. Aprile,112 Genova(GE)
- QUEEN COMPUTER SRL
  L.go Turati,49 Torino(TO)

- UK GENERATION SERVICE
  Viale della Stazione,70 Terni(TR)
- FANTASIA SAS
  Via San Francesco,89 Sanremo(IM)
- GUALINI COMMERCIALE SAS
  Via Domo,68 Garlasco(PV)
- CENTRO INFANZIA E GIOCHI SRL
  Via Div. Alpina Cuneese 2 Genola(CN)

NEI CENTRI: Carrefour · MediaWorld · PERGIOCO · emmezeta mercatone zeta · Euromercato · Software Universe

Via Amalfi 33/B Bollate (MI) Tel 02/38199200 Fax 02/3819920

NIENTE **LIGHT GUN** PER DC? CI PENSA **INTERACT**

INTERACT, ATTIVISSIMA SOCIETÀ STATUNITENSE impegnata nella produzione di periferiche per console (e a breve anche per PC), ha annunciato la propria linea di prodotti per Dreamcast. A partire dal 9 settembre 1999 saranno disponibili in America il *Quantum Fighter Pad*, un nuovo *joypad* a sei tasti (più i due dorsali analogici), l'*Alloy Arcade Stick*, un *joystick* dall'invitante livrea metallica, una serie di *VMS* di diversa capienza (note come *Visual Memory Card*), il *Tremor Pack* (la versione InterAct del *PuruPuru Pack*) e il *Concept 4 Racing Wheel* con volante in gomma, cambio in metallo ed un sistema di *feedback* interno. InterAct sarà inoltre la prima società esterna a Sega a beneficiare della commercializzazione di **House of the Dead 2** per Dreamcast. Com'è noto, Sega ha deciso di non distribuire la propria *light gun* nel paese a stelle e strisce per evitare l'insorgere di malumori in seno ad un'opinione pubblica ancora scossa dalla strage di Colorado. InterAct (che a quanto pare se ne frega) distribuirà la sua *light gun* – nota come *StarFire LightBlaster* – Dreamcast compatibile.

QUANTUM FIGHTER PAD: COMPLETAMENTE PROGRAMMABILE. PREZZO: 29.99 DOLLARI

STARFIRE LIGHTBLASTER: *LIGHT GUN* CON *AUTO-RELOAD* E *AUTO-FIRE*. PREZZO 29.99 DOLLARI

ALLOY ARCADE STICK: IDEALE PER I PICCHIADURO. PREZZO: 59.99 DOLLARI

CONCEPT 4 RACING WHEEL: VOLANTE REGOLABILE IN ALTEZZA. PREZZO 59.99

DREAMCAST RELEASE SCHEDULE

Rainbow Six	Majesco	9 Settembre	USA
Senritsu Bisho (7 Secret Chambers)	Koei	15 Settembre	JAP
Espion Agents	NEC	Settembre	JAP
Shen Mue: Chapter 1	Sega	28 Ottobre	JAP
Carrier [*]	Jaleco	Ottobre	JAP
TrickStyle	Acclaim	Q4 1999	USA/EUR
F1 World Championship [**]	Video System	Q4 1999	JAP
Baldur's Gate [**]	Sega	Q4 1999	USA
Virtual On: Oratorio Tangram	Sega	Q4 1999	JAP
Biohazard: Code Veronica	Capcom	Q4 1999	JAP
Virtua Striker 2000	Sega	Q4 1999	JAP
Castlevania: Resurrection	Konami	16 Gennaio 2000	USA
F355 Challenge	Sega	Q1 2000	JAP
Shen Mue: Chapter 2	Sega	Q3 2000	JAP

** Titoli precedentemente indicati con una data diversa.*

*** Nuovi titoli.*

BRIEFS

Rompendo il muro di silenzio e riservatezza solitamente associato a questo genere di informazioni, Capcom ha recentemente reso pubbliche le proprie previsioni relative ai probabili volumi di vendita dei prossimi titoli della serie **Resident Evil**. La brillante *softco* nipponica prevede di distribuire 400.000 copie di **Resident Evil: Code Veronica** per Dreamcast in Giappone, 730.000 cartucce di **Resident Evil 2** per Nintendo 64 (500.000 in Giappone e 230.000 tra Europa e USA) e 1.700.000 unità dell'attesissimo **Resident Evil 3: Nemesis** per PlayStation (di cui addirittura 1.200.000 in Giappone, con "sole" 500.000 copie per i mercati occidentali rappresentati da Europa e USA).

La divisione Ricerca e Sviluppo di Sega of Japan ha finalmente rilasciato alcune informazioni aggiuntive sull'attesa unità Zip per Dreamcast, sviluppata in collaborazione con Iomega e basata sui famosi dischi da 100 Megabyte che costituiscono ormai un vero e proprio standard tra gli utenti delle piattaforme Windows, Unix e Macintosh. La novità più importante, principalmente perché inattesa, riguarda la collocazione del drive Zip per Dreamcast; quest'ultimo non sarà separato dalla console, ma dovrà essere posto al di sotto della stessa, un po' come accadeva per il Mega CD (e come accadrà per il 64DD di Nintendo). A quanto pare la superstizione non è di casa presso Sega...

Video System, responsabile in passato di diverse simulazioni di guida e di volo su Super NES e Nintendo 64, sta sviluppando un gioco di Formula 1 per Dreamcast. Il nuovo prodotto, chiamato **F1 World Championship,** uscirà in Giappone nel corso dell'inverno e usufruirà della licenza ufficiale del Campionato del Mondo di Formula 1, grazie alla quale i giocatori potranno trovare all'interno del GD-Rom tutti i tracciati, i piloti e le automobili dell'edizione 1999 del mondiale. Video System promette inoltre una qualità grafica al limite del fotorealismo e l'inclusione di un buon numero di modalità di gioco, tra cui figureranno ovviamente le classiche sezioni *Grand Prix* (stagione completa), *Time Trial* e *Versus* (per due giocatori).

Baroque per Saturn non sarà forse il più famoso tra gli RPG pubblicati da Sega nel corso degli ultimi mesi di vita del suo 32-bit, ma le cose stanno probabilmente per cambiare. I rappresentanti di Sting hanno infatti ventilato la possibilità di una versione Dreamcast del loro **Baroque**, che verrà probabilmente arricchito da una cosmesi aggiornata e da un nuovo motore grafico al passo coi tempi. Il team di sviluppo Sting, tra l'altro, è stato fondato diversi anni fa da alcuni ex-impiegati Squaresoft e ha già acquisito una certa esperienza sul Dreamcast con la realizzazione del gioco di ruolo **Evolution**, attualmente disponibile in versione nipponica. **Baroque**, dal canto suo, era un complesso RPG dall'ambientazione sinistra e misteriosa, decisamente lontana dagli scenari luminosi e fiabeschi tradizionalmente impiegati nei prodotti Square.

La rielaborazione su scheda Naomi di **Virtua Striker 2** uscirà nelle sale giapponesi in autunno e prenderà il nome di **Virtua Striker 2000**. I giocatori potranno scegliere la propria squadra da una rosa di 32, i cui calciatori saranno creati dai programmatori sulla base di un set di statistiche estremamente aggiornate. Saranno inoltre presenti nuove tattiche e strategie, un maggior numero di formazioni tra cui selezionare quella più congeniale al proprio stile di gioco e una nutrita serie di movimenti e colpi aggiuntivi per gli atleti. La conversione di **Virtua Striker 2000** su Dreamcast appare quantomeno scontata, ma Sega non ha ancora fornito alcuna informazione realmente precisa in merito.

L'ORIGINALE

PlayStation

ATOMIC REPLAY

Solo con l'ORIGINALE

ATOMIC

puoi avere tutto

questo in ITALIANO

-Menu principale e descrizione codici in italiano.
-COSTANTEMENTE AGGIORNATA CON I CODICI DEI TUOI GIOCHI PREFERITI.
-Istruzioni in italiano.

ATOMIC ACCESSORIES

WWW.ATOMIC-ACCESSORIES.COM

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

WWW.DPLUS-AT.COM

D+ CENTER

- SM CONSOLE
  L.go del Parlascio,21(PI)
- CRAZY VIDEO
  Via Dante,165(MI)
- CRAZY VIDEO
  C.tro comm. Le Porte Franche Erbusco(BS)
- AMBOGIOCHI
  Via Pinamonte da Bremborio,18(BG)
- AMBOGIOCHI
  Via Trieste,36(BS)
- PINCO PALLINO
  Via Milano,23(CO)
- GISELGIOCHI
  C.so Italia,5/a Inveruno(MI)
- GIOCHI GARDEN SNC
  C.so Sempione,33 Gallarate(VA)
- AMICI DEL GIOCO
  C.so Roma,48 bis Moncalieri(TO)
- BIT WORLD
  Via Cavallotti,98 Monza(MI)
- SELENE CITTA' NEGOZIO SPA
  Viale Prealpi,10 Erba(CO)
- ALIMAX MULTIMEDIA SRL
  Via E. Taranielli,1(CT)
- DEMO GIOCATTOLI
  L.go San Crispino,3 Parabiago(MI)
- GIOCHERIA PAGLIA
  C.so Milano,143 Bovisio Masciago(MI)
- CINECITTA' SNC
  Via Valassina,125Lissone(MI)
- BABY PARK
  Via Cesarea,85/R Genova(GE)
- IL BALILLA SRL
  Via F. Aprile,112 Genova(GE)
- QUEEN COMPUTER SRL
  L.go Turati,49 Torino(TO)
- UK GENERATION SERVICE
  Viale della Stazione,70 Terni(TR)
- FANTASIA SAS
  Via San Francesco,89 Sanremo(IM)
- GUALINI COMMERCIALE SAS
  Via Dorno,68 Garlasco(PV)
- CENTRO INFANZIA E GIOCHI SRL
  Via Div. Alpina Cuneese,2 Genola(CN)

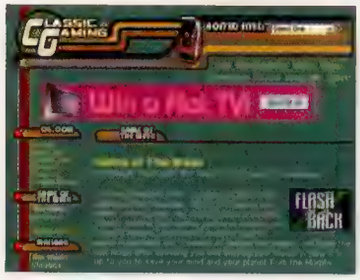
E NEI CENTRI: Carrefour · MediaWorld · PIANETA GIOCO · SOFTWARE UNIVERSE · EUROMERCATO · emmezeta · mercatone zeta

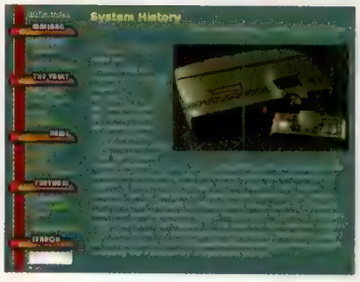
PlayNet

a cura di Erik Pede
e-mail: area21@ermes.it

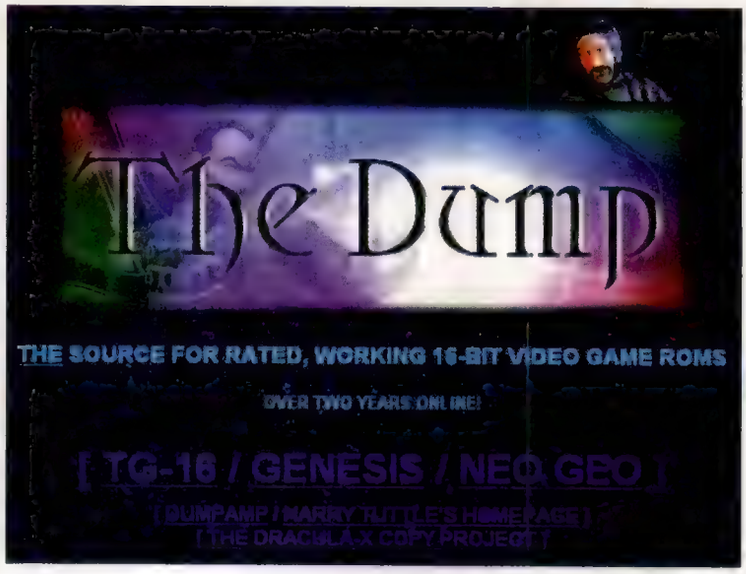
CLASSIC GAMING

[http://classicgaming.com]
SEBBENE NON POSSA VANTARE, perlomeno in Italia, la stessa fama del celebre **Dave's Video Game Classics**, **Classic Gaming** riveste comunque un ruolo di grande importanza nel vasto panorama dei siti in lingua inglese dedicati all'emulazione; la sua peculiare struttura lo rende infatti simile ad un enorme contenitore, all'interno del quale sono ospitati altri siti più o meno famosi tra i fanatici del *retrogaming*. **Classic Gaming** può inoltre fare affidamento su un'organizzazione semplice e razionale delle informazioni e degli archivi, grazie alla quale è possibile raggiungere in una manciata di *click* le pagine più interessanti. Sono da annoverare tra le sezioni di maggior rilievo quelle dedicate alle ROM, agli emulatori veri e propri, ai giochi segnalati settimanalmente dagli esperti che compongono lo staff alle spalle del sito e, *dulcis in fundo*, l'eccellente zona destinata al cosiddetto "museo". Quest'ultimo contiene testi, immagini, informazioni e specifiche tecniche delle più famose console del passato, descritte in dettaglio con l'ausilio di richiami storici e ottime fotografie di notevoli dimensioni. Un'ultima annotazione va fatta per quanto riguarda la veste grafica del sito, assai lontana dalla pesantezza dei siti più famosi nel campo dell'emulazione e caratterizzata da uno schema cromatico gradevole e al tempo stesso "bizzarro".

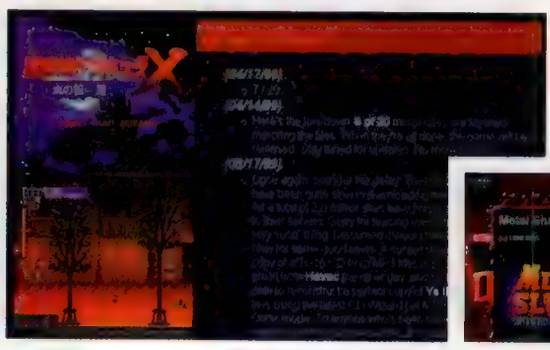




THE DUMP



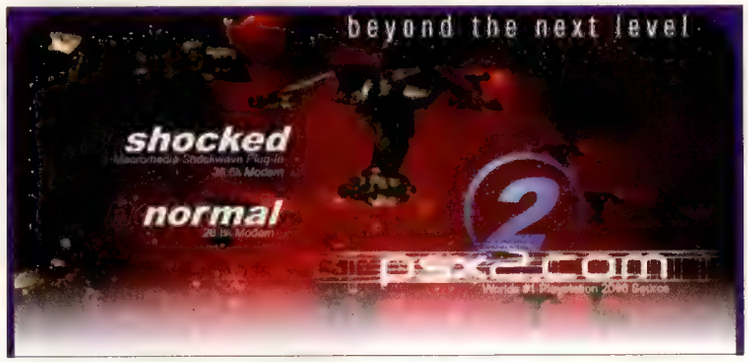
[http://classicgaming.com/thedump]
IL PIÙ CONOSCIUTO E VISITATO TRA i numerosi "ospiti" di **Classic Gaming** è senza ombra di dubbio **The Dump**, ormai attivo da più di due anni e assurto allo stato di risorsa indispensabile per i patiti delle macchine a 16-bit. All'interno del sito sono infatti contenute moltissime ROM per PC Engine, Megadrive e Neo-Geo, quasi sempre corredate da esaurienti descrizioni, ottime immagini e piccole recensioni con tanto di voto globale. Nonostante sia stato recentemente privato della grande collezione di ROM per Super Nintendo che lo aveva reso famoso presso la comunità degli estimatori del 16-bit in questione, **The Dump** viene tuttora visto dagli esperti del settore come uno dei siti più affidabili in assoluto nel panorama delle risorse ipertestuali dedicate all'emulazione; è inoltre indiscutibile l'impegno profuso da Harry Tuttle (ideatore e curatore di **The Dump**) nel mantenimento del suo sito, ulteriormente arricchito da un articolato progetto volto alla salvaguardia del vecchio e ormai introvabile **Dracula-X** per PC Engine CD-Rom.

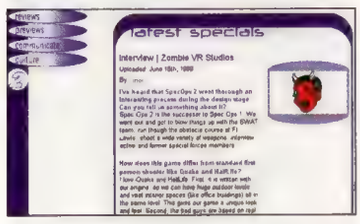


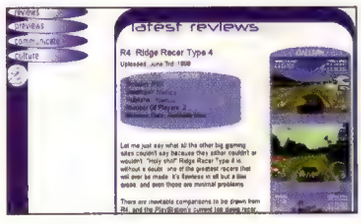
PSX2.COM

[http://www.psx2.com]

SE PSX2.COM FOSSE UN SITO A pagamento, le proteste degli abbonati sarebbero probabilmente superiori a quelle (già passate alla storia) sollevate dagli utenti di **Ultima Online**. Il proverbiale salto sul treno di PlayStation 2 è stato infatti un po' troppo affrettato in questo caso, tanto che i responsabili di **PSX2.com** sono stati costretti ad approntare una strategia di "riempimento forzato" del sito che ne rendesse meno evidente l'aspetto desertico, dovuto all'inconfutabile assenza di informazioni sicure relative alla prossima console Sony. Il ruolo di tappabuchi di lusso è stato quindi affidato ad una serie di recensioni, interviste ed articoli dedicati ai maggiori titoli del momento per PlayStation e PC, che pur non avendo nella maggior parte dei casi alcuna attinenza con l'argomento PlayStation 2 non sono comunque da disdegnare. Ciò che lascia decisamente perplessi, invece, è l'occasionale mancanza di professionalità da parte dello staff di **PSX2.com**; non capita spesso, del resto, di sfogliare le pagine di un sito di questa portata e imbattersi in uno spazio dedicato alle immagini all'interno del quale, al posto delle stesse, troneggia la dicitura "Sto ancora giocando, le foto arriveranno presto". Per il resto, **PSX2.com** mette in mostra tutti i requisiti richiesti ad un sito dalle grandi aspirazioni, tra cui una versione appositamente realizzata per il *plug-in* Macromedia Shockwave ed una veste grafica complessa e ben rifinita, caratterizzata da un'impaginazione vicina a quelle che sono le ultime tendenze per le riviste cartacee.







WONDERBOY FAN PAGE

Ciao Morpheus,

Ho notato ultimamente un incremento dell'interesse manifestato da parte dei lettori di **SPC** verso il fenomeno *retrogaming* e mi sono chiesto se tu potessi cortesemente pubblicare l'indirizzo del mio sito *web*, interamente dedicato a quel mito di videogioco che è **Wonderboy**: chissà che a qualcuno non faccia piacere farci una visitina... http://www.geocities.com/TimesSquare/Maze/6926

Infiniti ringraziamenti.

Wonderboy

wondey@geocities.com

Notevoli le musichette in *background*, soprattutto quella di Ken il Guerriero. Mitico! Occhio però, **Wonderboy** è uscito anche per PC Engine. Dai un'occhiata a queste pagine per saperne di più o fiondati direttamente sul sito http://classicgaming.com/thedump dove troverai anche la versione di **Wonderboy in Monster Land** tradotta in inglese da Neo Demiforce. Una chicca.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE L.299.000
PLAYSTATION USA
UNIVERSALE L.379.000
ACE COMBAT 3 TEL
AIRLINE PILOT (SIMULAZ.) TEL
ATLANTIS THE LOST TALES
AZURE DREAMS L.109.000
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BLOODY ROAR 2 TEL
BRAVE FENCER M. USA TEL
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
CHANGE GET A ROBOT TEL
CYBER ORG TEL
DINO CRISIS TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.139.000
EINHANDER L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY COLL. TEL
FRONT MISSION 2 L.59.000
FRONT MISSION ALT. L.59.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.89.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.89.000
GUNDAMPERFECTIYEAL.89.000
GUNDAM CHAR'S COUNTER - ATTACK TEL
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL.
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KARTIA TEL
KING OF FIGHTERS 98 L.129.000
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.119.000
XENOGEAR USA TEL
MACROSS L.89.900
MACROSS VFX2 TEL
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.139.000
PARASSITE EVE USA L.125.000
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 5 L.89.000
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER L.109.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.139.000
SD GUNDAM G ZERO TEL.
SILENT HILL TEL
SYPHON FILTER TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
TEKKEN 3 L.69.000
WINNING ELEVEN FINAL V. TEL

SEGUE JAP/USA
ASSAULT SUITE VALKEN II TEL
CYBERNETIC EMPIRE TEL
DEEP FREEZE L.99.000
EHRGEIZ L.119.000
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR IXIOM TEL
REAL ROBOT BATTLE TEL
RIDGE RACER 4 TEL
RIVAL SCHOOL 2 TEL
S.ROBOT WAR F FINAL TEL
S.ROBOT WAR COMP. BOX TEL
TRON & KOBUN TEL
GIOCHI PAL
CHRASH BANDICOOT 2 L.49.000
GRAN TURISMO L.49.000
ISSS 98 L.69.000
ODDWORLD 2 L.69.000
TOMB RAIDER 3 L.79.000
TOMMY MAKKINEN RALLY L.59.
V-RALLY L.49.000
DREAMCAST
NEO GEO
WONDERSWAM
SATURN
GAME GEAR
PC HENTAI VM18
GAMEBOY
CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL FANTASY /EVANGELION
L.25.000
GAME MUSIC L.19.900
VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (8FILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (20FILM) L33.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.25.000
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F. L.48.90

GIOCHI PAL USATI
ATLANTIS L.39.000
DESTRUCTION DERBY L.19.000
DUKE NUKEM 3D L.25.000
BREATH OF FIRE 3 L.35.000
CHRASH BANDICOT 3 L.39.000
FADE TO BLACK L.19.000
FIFA 97 L.25.000
FINAL FANTASY 7 L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.22.000
KICK OFF WORLD MANAGER L.29.000
XENOCRACY L.25.000
MEGA MEN BATTLE & CHASE L.35.000
MOTORHEAD L.35.000
NIGHTMARE CRATURES L.29.000
ODDWORLD 2 L.35.000
PANDEMONIUM L.19.000
PANDEMONIUM 2 L.29.000
PAX CORPUS L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
PSYCHIC FORCE L.29. 000
PREMIERE MANAGER 98 L.29.000
PREMIERE MANAGER 99 L.39.000
RAY TRACER L.25.000
RAGE RACER L.29.000
SENSIBLE SOCCER L.29.000
SOUL BLADE L.29.000
SPICE GIRL L.25.000
V RALLY L.29.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900
ACCESSORI
ACTION REPLY L.29.900
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
PAD DUAL SCHOCK L.39.000
PISTOLA CON VIBRAZIONE L.35.000
POCKET STATION TEL
VOLANTE+PED. L.99.000
MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.149.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

FINAL FANTASY ONLINE

[http://www.ffonline.com]

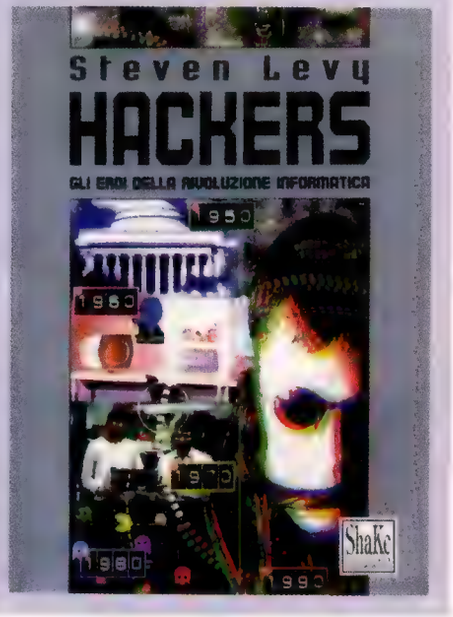
QUELLO DI FINAL FANTASY È ORMAI un vero e proprio culto, diffuso tanto tra i giocatori nipponici quanto tra quelli occidentali, siano essi europei o statunitensi; era quindi inevitabile, con la massificazione della Grande Rete, il fiorire di un incredibile numero di siti dedicati all'epopea prodotta da Squaresoft. Altrettanto inevitabile è ovviamente l'incostanza nel livello qualitativo di questi siti, spesso assai elementari e affidati allo spirito d'iniziativa di appassionati sprovvisti delle conoscenze necessarie all'allestimento di pagine *web* pratiche e funzionali. Alla luce di queste considerazioni, **Final Fantasy Online** assume una rilevanza ancora maggiore di quella, già notevole, che meriterebbe in ogni caso; la completezza e la professionalità di questo sito sono infatti impreziosite da una veste grafica di altissimo livello, le cui componenti non sfigurerebbero nemmeno all'interno delle risorse digitali ufficiali realizzate da Squaresoft. Le gradevoli icone, l'impaginazione, la disposizione degli elementi grafici e testuali e l'omogeneità delle pagine di **Final Fantasy Online** ne fanno un autentico gioiello, i cui ottimi contenuti (chiaramente in lingua inglese) risentono solo sporadicamente di piccole inesattezze ed errori di stile. Sono inoltre da ammirare le *message board*, utilizzate dagli utenti di

Final Fantasy Online per scambiarsi pareri e impressioni ed intavolare discussioni relative ai giochi Squaresoft, e lo spettacolare canale IRC implementato all'interno dei più diffusi programmi di navigazione. Peccato, però, per i pirotecnici *crash* del *browser* (sia che si utilizzi *Internet Explorer 4* che preferendo *Netscape Communicator 4.6*) che il sito provoca sotto alcune configurazioni basate su *Windows 95/98*...

HACKERS
GLI EROI DELLA RIVOLUZIONE INFORMATICA
[ED. SHAKE EDIZIONI UNDERGROUND - L.33.000]

1. L'ACCESSO AI COMPUTER – E A TUTTO CIÒ CHE POTREBBE INSEGNARE qualcosa su come funziona il mondo – dev'essere assolutamente illimitato e completo. Dare sempre precedenza all'imperativo di "metterci su le mani"!
2. Tutta l'informazione deve essere libera.
3. Dubitare dell'autorità. Promuovere il decentramento.
4. Gli *hacker* devono essere giudicati per il loro operato, e non sulla base di falsi criteri quali ceto, età, razza o posizione sociale.
5. Con un computer puoi creare arte.
6. I computer possono cambiare la vita in meglio.

Questi i precetti dell'etica *hacker*, un corpo organico di concetti, convinzioni e costumi, tacitamente stilato dalla prima comunità di genialoidi informatici che nel 1958 dettero inizio alla ben nota rivoluzione informatica. Nerdosi fino al midollo, secchioni fino alla nausea, intimiditi dalle donne, incapaci di fare più di tre flessioni, ma abilissimi nel masticare il codice macchina, mettere assieme componenti elettronici e ricavarci qualcosa di utile per l'umanità, gli *hacker* sono i destinatari delle lodi di tutti noi. Da Stephen "Woz" Wozniak che costruì il primo Apple per il piacere suo e quello dei suoi amici, a Steve Russel che realizzò il primo videogioco della storia (**SpaceWar**) su Pdp-1 (il primo minicomputer della storia - non era più grosso di tre frigoriferi e costava solo 120.000 dollari, pensate). Da Les Solomon, editore di *Popular Electronics* che mise in moto la rivoluzione informatica, a Richard Garriot, figlio di un astronauta e noto con lo pseudonimo di Lord British e la serie **Ultima** di sua invenzione. E ancora. Da Roberta Williams che realizzò una delle prime avventure testuali della storia (**Mystery House**) per la società Sierra On-Line (sì, proprio quella) fondata dal marito Ken, all'arrogante Bill Gates esponente del lato oscuro dell'hackeraggio che scrisse il Basic per Altair per poi lamentarsi degli *hacker* che lo copiavano, e così via, l'intera genealogia dei maghi dell'informatica raccolta in 450 pagine di Storia (sì, con la "S" maiuscola) e aneddoti d'indubbio interesse per chiunque, videogiocatore o informatico che sia. Con questo *Hackers - Gli eroi della rivoluzione informatica*, l'autore, Steven Levy (giornalista newyorkese per riviste d'informatica) squarcia il muro d'ignoranza che ci divide dal passato, aprendo uno spiraglio sulle vite, i luoghi e gli eventi che hanno fatto la storia, la nostra storia. Concludiamo riportando quanto dice lo stesso Levy al termine della sua prefazione al libro: "*hacker* come Richard Greenblatt, Bill Gosper, Lee Felsenstein e John Harris, sono lo spirito e l'anima dell'informatica stessa. Credo che la loro storia, le loro visioni, la loro intima confidenza con la macchina, le esperienze nel loro mondo particolare e i loro interfacciamenti col mondo esterno, a volte drammatici, a volte comici, costituiscano la vera storia della rivoluzione informatica." In sintesi: un acquisto obbligatorio per tutti i lettori di **SPC**. Punto.



MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI
MAGAZZINO

CASH & CARRY

STR. S. FERMO 11/A VERONA
TEL 045 8009407 (4 LINEE)

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - NEO GEO POCKET - GAME BOY - WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE - TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A. - JAP -

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

NEGOZI IN FRANCISING

STR.S.FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453
VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430
VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848
VIA COL VIDEO S.P. IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535

IMMINENTE APERTURA 3 NUOVI PUNTI VENDITA !!!

I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

CON MULTIMEDIA PLANET

POINT

OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET

www.mmplanet.it

VISITA IL NOSTRO SITO !!!

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL 045 8009453

EUROFASHION VERONA 045 582443

Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

COMMODORE E LE CONSOLE

COME PREMESSO SUL NUMERO DI LUGLIO eccomi qui a parlare delle console di casa Commodore. La società canadese, famosa per computer come il PET, il VIC20, il C64 e l'Amiga, tentò in diverse occasioni di misurarsi con lo strapotere delle società produttrici di videogiochi casalinghi.

Inizialmente l'approccio della grande "C" fu quello di tentare di inserirsi nel mercato *consumer* con il primo vero sistema multimediale commercializzato: il CDTV (acronimo di *Commodore Dynamic Total Vision*), sistema basato sulla tecnologia Amiga (il cui modello 500 era all'epoca il più venduto *home computer* d'Europa). Il sistema debuttò nell'89 (all'esorbitante prezzo di 699 sterline inglesi) e nelle intenzioni di Commodore avrebbe dovuto creare un nuovo mercato, quello dei sistemi multimediali per tutta la famiglia. Esteticamente il CDTV assomigliava al componente di un hi-fi: *chassis* nero, comandi analoghi a quelli di un lettore CD audio, *controller*/telecomando con tanto di tastierino numerico. Ciò che più di tutto avvicinava il CDTV ad un computer era però la sua espandibilità e la presenza di un *caddy* per inserire i CD nel sistema (il *caddy* è un contenitore atto ad impedire l'inserimento diretto dei CD nella macchina, molto in voga nei primi computer multimediali dotati di lettore CD per evitare l'entrata di troppa polvere). A livello di espandibilità il sistema aveva porte per tastiera e *mouse* (sia ad infrarossi che via cavo), un connettore per il *disk drive* esterno, porta seriale, porta parallela, porta MIDI e diversi connettori di espansione, utilizzati in particolare da società di terze parti che produssero parecchie estensioni tra cui diverse schede SCSI.

BLACK IS BEAUTIFUL. COMMODORE CDTV: IL SISTEMA COMPLETO.

Il sistema fu prodotto in due modelli differenti: il CDTV-1 era basato sulla scheda madre dell'Amiga 500 (512K di RAM); il CDTV-2 era basato sulla scheda madre dell'Amiga 500+ (1Mb di RAM). Alla base di tutto c'era il solido Motorola MC 68000 (cloccato a 7.14 MHz), il *chipset* grafico originale di Amiga (dotato di Blitter e capace di molteplici modi grafici tra cui il 320*240 a 32 colori ed il 640*240 a 16 colori da una *palette* di 4096 colori) ed il processore sonoro capace di comandare 4 canali stereo 8 bit.

Come fece notare Kelly Summer (all'epoca capo di Commodore UK) gli errori che portarono al fallimento del progetto CDTV furono molteplici: prezzo troppo alto, scarso supporto a *hardware* e *software*, tecnologia datata. Al momento del lancio del CDTV, Commodore era già al lavoro su una nuova versione del *Workbench* che avrebbe ben presto "reso vecchio" il *WB 1.3* su cui si basava (in tandem col *Kickstart 1.3*) il CDTV. Inoltre l'assenza del lettore di dischetti 3.5" limitava moltissimo la flessibilità del sistema, i cui utenti si vedevano precludere la possibilità di utilizzare i molteplici programmi e giochi prodotti per l'Amiga e distribuiti a prezzi più bassi su questo comodo supporto magnetico.

A tutto questo si aggiunse un completo disinteresse delle società di *software* ludico, che costrinse Commodore a produrre gran parte dei titoli per la macchina (così come accadde a Philips con il CD-I). Tra le poche società interessate alla produzione di giochi per CDTV è doveroso citare Psygnosis, che realizzò diversi titoli per la macchina, attirata dal supporto CD-Rom (che la casa di Liverpool supportò ampiamente fin dagli albori). Molti progetti previsti da questa società per il CDTV non furono però completati: alcuni (come **Microcosm**) furono "riciclati" per altre piattaforme, altri (come il graficamente notevole **Planetside**) si rivelarono *vapourware* al 100% e comparvero solo sotto forma di demo grafiche, peraltro di notevole caratura. Tra i titoli di un certo rilievo che furono poi commercializzati ricordiamo **Xenon 2 Megablast** (arricchito di una colonna sonora su CD audio), i due **Turrican**, **Sim City** e **Lemmings**; tutte conversioni pressoché dirette di giochi già da tempo disponibili su dischetto per Amiga. Decisamente più impressionanti erano i diversi titoli multimediali sviluppati per la macchina, tra cui diverse enciclopedie e dizionari che non avevano nulla da invidiare ad analoghi titoli dei giorni nostri.

Il sistema rimase in commercio per un paio di anni, ottenendo uno scarsissimo successo di pubblico. Nonostante questo fallimento, Commodore non mise però in soffitta l'idea di produrre una console basata sulla propria tecnologia a 16/32 bit: nel 1993, difatti, introdusse sul mercato l'Amiga CD 32. Questa macchina fu commercializzata come una vera e propria console per videogiochi, in grado però di essere usata all'occorrenza anche come sistema di *entertainment* per la famiglia.

Tecnologicamente basata sull'Amiga 1200, aveva caratteristiche tecniche di discreto livello: CPU Motorola 68EC020 a 14.32 MHz (processore 32 bit), 3 Mb di RAM, *chipset* grafico AGA (*Advanced Graphics Architecture*, capace di muovere grafica a 256 o 262.144 colori da una *palette* di 16.7 milioni di colori) ed un lettore CD-Rom a doppia velocità. A fianco di queste componenti vi era anche un coprocessore dedicato, chiamato Akiko, che aveva due funzioni di notevole importanza: far dialogare la macchina con il lettore CD e soprattutto mediare la conversione dei dati grafici dal formato *Chunky* al formato *Planar*. Questi due formati sono due metodi diversi di trattare dati grafici:

IL CD PLAYER DI AMIGA CD 32.

LA SCHERMATA DI SELEZIONE LINGUA DEL CD32.

L'AMIGA CD32 IN TUTTO IL SUO SPLENDORE (JOYPAD ESCLUSO).

il primo è generalmente usato per la grafica tridimensionale, il secondo invece per lo *scrolling*. La possibilità di passare rapidamente da un formato all'altro era di notevole aiuto ai programmatori, in particolare per le conversioni di giochi da altri formati. A dir poco raccapricciante era invece il *joypad*: mal disegnato ed assemblato, è probabilmente il peggior *controller* mai prodotto a causa della sua scarsa solidità. Migliore era invece l'unico *joypad* prodotto da terze parti: il Competition Pro CD32, che aveva un *design* simile al *controller* del Megadrive e parecchie funzioni aggiuntive (autofire, tasto turbo, tasto *slow motion*). La sua diffusione fu però minata dalla scarsa reperibilità sul mercato.

Il CD 32 fu la prima console 32 bit ad essere distribuita sul mercato occidentale (la prima in assoluto fu il Fujitsu Fm-Towns Marty, distribuito solo in Giappone) e comparve in contemporanea sia sul mercato europeo che su quello USA. Oltreoceano la macchina fu un fiasco clamoroso e oggi la versione NTSC del CD32 (con i pochissimi titoli usciti) è considerata uno dei pezzi da collezione più rari tra quelli disponibili sul mercato nordamericano. Nel vecchio continente invece le cose andarono meglio: nonostante l'alto prezzo (circa 300 sterline inglesi) e i titoli non proprio esaltanti (quasi tutti conversioni di giochi Amiga con tracce musicali in formato CD audio), la macchina ebbe un discreto successo di vendite. In particolare sul mercato inglese la macchina raggiunse ottimi risultati giustificando l'uscita di parecchi titoli *software* (alcuni dei quali davvero validi) e la distribuzione di riviste espressamente dedicate al sistema (tra cui ricordiamo l'ottima *CD32 Gamer*). I giochi prodotti per il CD32 si limitano essenzialmente a conversioni piuttosto affrettate di equivalenti giochi Amiga (tra i migliori ricordiamo **Alien Breed**, **Banshee**, **Zool**, **Lotus Trilogy**, **D/Generation**, **Frontier**, **Sensible Soccer** e lo stupendo **Liberation**) e a pochi giochi originali, tra cui il già citato **Microcosm**. Nel resto d'Europa le vendite non raggiunsero gli stessi livelli, ma nel complesso l'operazione commerciale fu un successo superiore alle più rosee aspettative.

Tra le caratteristiche più interessanti del sistema vi era la sua alta versatilità: di base il CD32 è in grado di far funzionare (oltre, ovviamente, ai giochi prodotti espressamente per il sistema) i titoli per CDTV (con qualche limitazione per quelli che necessitano di *mouse* e/o tastiera), i CD audio, i Karaoke CD e i CD+G. Con qualche accorgimento era poi possibile utilizzare il sistema per visionare i Photo CD (era necessario utilizzare dei programmi specifici tra cui ricordiamo il più famoso, **Photolite**) ed i Video CD (con l'acquisto del modulo *Full Motion Video* distribuito ad un prezzo abbastanza concorrenziale dalla stessa Commodore). A queste caratteristiche bisogna poi aggiungere la possibilità di "trasformare" il sistema in un computer grazie a due prodotti della Microbotics/Paravision: l'SX-1 e l'SX32. L'SX-1 era un modulo che si inseriva sotto il sistema ed offriva una notevole gamma di porte di espansione: presa per tastiera PC compatibile, porta seriale, porta parallela, uscita RGB, connettore per *disk drive*, connettore IDE interno per drive da 2.5", connettore IDE esterno per drive da 3.5", entrata audio, connettore per SIMM fino a 8 Mb, batteria interna per l'orologio di sistema e un connettore passante per utilizzare anche la cartuccia FMV. Con questo modulo, in pratica, si trasformava il CD32 in un Amiga 1200 dotato di lettore CD per un prezzo tutto sommato decente. Più modesto (ma anche molto meno oneroso) era invece l'SX-32: questo minuscolo modulo alloggiava direttamente nello *slot* per la cartuccia FMV (non aveva un connettore passante per usare anche questo modulo) e dotava il sistema di porta parallela, porta seriale, connettore per *disk drive*, uscita RGB ed uscita VGA. All'interno del modulo c'era poi spazio per un *drive* IDE da 2.5" ed un connettore per SIMM fino ad 8 Mb. Entrambi i moduli furono prodotti in un numero limitatissimo di esemplari. Anche Commodore aveva previsto un analogo modulo di espansione che però non vide mai la luce (a parte qualche comparsa sotto forma di prototipo in fiere del settore).

La successiva morte della macchina fu dovuta al fallimento di Commodore ed alla commercializzazione di console più moderne e potenti (anche se più costose...) come PlayStation e Saturn. A seguito dell'acquisizione dei marchi Commodore e Amiga da parte della tedesca Escom, si arrivò a parlare di un possibile ritorno del sistema sul mercato, ma il fallimento della stessa Escom ed il continuo passaggio di mano dei diritti di sfruttamento della tecnologia Amiga sancirono la definitiva morte del sistema. Un sistema simile comunque potrebbe prima o poi ricomparire: l'americana Gateway 2000, che detiene i diritti sulla tecnologia, si è più volte detta interessata a produrre un sistema *set top box* basato sulla prossima *release* del sistema operativo Amiga.

IL COMMODORE 64GS IN VERSIONE BIANCA.

Le console "multimediali" non rappresentano comunque l'unico tentativo della società di entrare nel fruttuoso mercato dei videogiochi casalinghi: tra i due precedenti "episodi" ci fu il C64GS (acronimo di *Commodore 64 Game System*). In questo caso, come il nome fa ben capire, non ci troviamo di fronte ad un sistema originale, ma a un derivato di un computer già da tempo sul mercato, il mai dimenticato C64. Progettare la console fu un gioco da ragazzi: il C64 fin dalla sua nascita era equipaggiato di porta cartucce (usata solo all'inizio da pochi giochi ed *utilities*); si trattò dunque di "ricarrozzare" il computer togliendo la tastiera. La macchina fu commercializzata nel 1989 nella sola Europa ad un prezzo esorbitante: 100 sterline inglesi. Per questo prezzo ci si portava a casa la console, un *joystick* e una cartuccia contenente quattro giochi (**Fiendish Freddy**, **Flimbo's Quest**, **Klax** e l'immortale **International Soccer**, il primo gioco di calcio che rendeva giustizia a questa disciplina). Contemporaneamente al lancio diverse società produttrici di *software* tra cui Ocean (ora Infogrames UK) e US Gold (ora Eidos) distribuirono parecchi titoli su cartuccia a prezzi concorrenziali rispetto alle versioni su disco e nastro. Tra questi si distinguevano diverse conversioni di *coin-op* come **Pang!** e titoli altisonanti tratti da successi cinematografici quali *Robocop*. Il prezzo comunque danneggiò il sistema che rispetto al C64 standard aveva moltissime limitazioni: era impossibile connettere alla macchina un *disk drive* o un registratore a cassette. Se si considera poi che ad un prezzo di poco superiore si poteva acquistare un C64 completo di diverse periferiche e giochi, si può ben capire come il C64GS fosse poco conveniente e interessante. La distribuzione fu effettuata in quasi tutta Europa e portò alla vendita di soli 20.000 esemplari su un totale di produzione di 80.000 unità: le rimanenti furono disassemblate ed i componenti riutilizzati in seguito per altri modelli.

Come si può ben capire, il rapporto che ci fu tra Commodore e le console fu di odio-amore: i continui tentativi di entrare in un mercato nuovo erano dovuti essenzialmente alla voglia di espandere ulteriormente il proprio dominio. Ironicamente fu a causa della concorrenza proveniente da questi nuovi mercati che una delle più innovative e potenti società informatiche del mondo finì in ginocchio. Da lì al fallimento il passo fu breve, a causa della maldestra gestione del patrimonio *hardware* della società, che profuse un'abominevole quantità di risorse economiche per sviluppare sistemi multimediali e console basati su tecnologie datate e ormai vicine alla pensione, trascurando lo sviluppo *hardware* e *software* per la successiva generazione dei computer Amiga. Forse se le macchine nominate in questo articolo non fossero mai state progettate, Commodore sarebbe ora un degno concorrente al "cartello" Wintel ed alla Apple: un'ipotesi un po' riduttiva, ma probabilmente neanche troppo lontana dalla verità...

LA COPERTINA DEL NUMERO STORICO DI *COMMODORE FORMAT* CON LA PRIMA FOTO IN ASSOLUTO DEL 64GS.

Visuality

a cura di Adriano Avecone

THE MAKING OF... PARTE II°

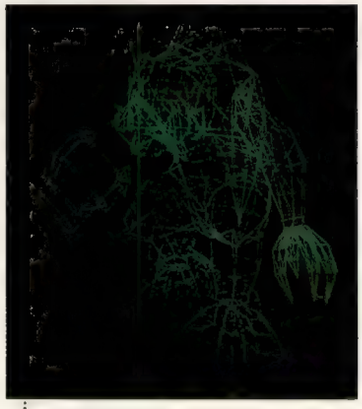
A partire da questo numero entriamo nel vivo del progetto che ci accompagnerà per alcuni numeri: la creazione e l'animazione di un personaggio in 3D per un videogioco. Scopo di questa serie di articoli è quello di mostrare le tecniche e gli stratagemmi che permettono di realizzare personaggi validi dal punto di vista estetico, dettagliati e realistici, nonché animabili in maniera libera. Il tutto mantenendo più bassi possibili il numero di poligoni impiegati e la memoria richiesta per le *texture*.

MODELLAZIONE

PREMETTO CHE CONSIDEREREMO COME punto di riferimento le capacità *hardware* di PlayStation al fine di comprendere sia le difficoltà insite nel "far stare" in memoria tutti i dati necessari per un videogioco che le caratteristiche *hardware* della console di casa Sony.

Partiamo dal vero tallone d'Achille di quest'ultima: la memoria. Per rendere l'idea della ridottissima quantità di memoria disponibile basta una cifra: 2 Megabyte. Sebbene tale capacità risulti enorme rispetto a quella disponibile sulle console della precedente generazione (come Super Nintendo o MegaDrive), oggi, alla luce dei recentissimi PC "superpompati" e delle nuove console, tale quantitativo risulta appena sufficiente. Al fine di comprendere meglio tale limitazione basti considerare che in due miseri *floppy disk* sono contenuti 2.88 Mb, quasi una volta e mezzo la memoria disponibile nella macchina che regala (si fa per dire) capolavori come **Gran Turismo**, **Resident Evil** o **Metal Gear Solid**. Tutto ciò, in termini di sviluppo di modelli e *texture*, si traduce in una sola parola: tragedia. Immaginate quindi i salti mortali degli sviluppatori per allocare tutto ciò che viene visualizzato simultaneamente su schermo in due miseri Megabyte.

Com'è possibile superare tali limitazioni? Com'è possibile che in **Gran Turismo** ci siano a video ben sei *supercar* dettagliate, il circuito e tutto il resto (il codice stesso del gioco appartiene a quest'ultima categoria)? Com'è possibile avere, in **Winning Eleven Final Version**, due intere squadre di calciatori con stadio, effetti sonori e telecronaca in diretta? La risposta è semplice, ma la realizzazione è molto difficile: ottimizzazione. E' solo grazie ad un'ottimizzazione estrema che è possibile ottenere risultati come **Gran Turismo 2** sul medesimo sistema che ha fatto girare il primo **Ridge Racer**. Ottimizzare significa ridurre al massimo la grandezza e il numero di colori delle *texture* (cercando un compromesso tra qualità estetica e "spixellamento"), creare dei modelli 3D il più possibile "leggeri" (combattendo contro la famigerata "cubettosità" dei personaggi), alleggerire



NELL'IMMAGINE VEDIAMO IL PERSONAGGIO GIÀ FINITO, CON LE *TEXTURE* GIÀ "MAPPATE", PRONTO PER L'ANIMAZIONE.

IL MODELLO IN *GOURAUD SHADING* SENZA *TEXTURE*. QUESTA VISUALIZZAZIONE MOSTRA I VOLUMI IN MANIERA EFFICACE.

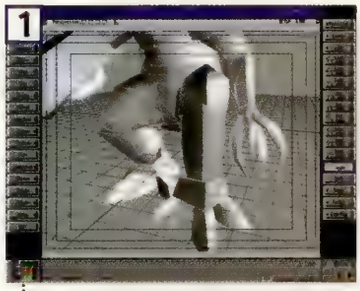
NELL'IMMAGINE VEDIAMO IL PERSONAGGIO GIÀ FINITO, CON LE *TEXTURE* GIÀ "MAPPATE", PRONTO PER L'ANIMAZIONE.

il "peso" della parte audio e così via. E' ovvio che tutto ciò non è sufficiente se non si dispone di un motore 3D all'altezza ed è proprio nel codice che l'ottimizzazione raggiunge il suo punto più elevato. La vera battaglia per sfruttare al massimo l'**hardware** si combatte proprio in questo campo, ma di ciò parleremo in uno dei prossimi numeri di **Visuality**.

In linea di massima, PlayStation è capace di visualizzare circa 10.000 poligoni al secondo, valore che può oscillare a seconda dell'efficienza *dell'engine* 3D. Per conoscere l'esatto numero dei poligoni che si possono gestire allo stesso tempo è necessario dividere il numero dei poligoni visualizzati in un secondo per il numero di *frame* che vengono calcolati in tale unità di tempo. In altre parole, se vogliamo andare a 25 fps non potremmo avere che 400 miseri poligoni a video contemporaneamente (10.000 poligoni al secondo diviso 25 fps = 400 poligoni per *frame*), a meno che non si voglia rinunciare ad un *frame rate* decente. In sintesi, tutto ciò che vediamo sullo schermo in **Gran Turismo** equivale, in poligoni, alla pupilla di Woody in *Toy Story*.

I limiti (ormai dettati dagli anni) a livello di memoria e capacità di calcolo della console Sony costringono i team di sviluppo a continui compromessi dal punto di vista della grafica e da quello del codice. Non dimentichiamo che la CPU di PlayStation equivale grossomodo a quella di un processore Pentium a 90 MHz che, oltre ad essere fuori mercato da circa tre anni, oggi non riuscirebbe neppure a far girare la base (il sistema operativo *Windows* 98) e tanto meno i giochi.

Chiariti questi punti, entriamo nel vivo del nostro progetto e diamo il via alla prima fase della modellazione: la pianificazione. Se si sta realizzando un progetto dimostrativo o un esercizio è necessario soltanto dare sfogo alla propria fantasia: ogni soggetto è valido, ci si può sbizzarrire con idee libere da vincoli particolari. Basta mantenere il numero dei poligoni intorno a 1.000 e le *texture* intorno a 2-300 Kb e il gioco è fatto. Il modello potrà essere utilizzato sia su sistemi *coin-op* che su PC dell'ultima generazione, oppure semplificato per le console e i PC meno dotati. Se invece si sta lavorando in un team di sviluppo, è necessario sottostare alle limitazioni e alle richieste precise dei *coders*. Lo spazio disponibile per il lavoro dei grafici 3D è determinato, infatti, da vincoli quali il "peso" del codice e le caratteristiche dell'*engine*. Ciò conduce all'inevitabile conflitto tra programmatori e grafici che si verifica in tutte (o quasi) le *software house* che producono videogiochi.



LE MASSICCE GAMBE DEL NOSTRO DRAGONE, IL PUNTO DA CUI INIZIEREMO LA MODELLAZIONE.

ED ECCO IL PIEDE. LA SUA BASE, CIOÈ LA PIANTA, È COSTITUITA DA UN SEMPLICE POLIGONO SOTTOPOSTO AD ESTRUSIONE.

AL POLIGONO DI BASE VIENE FORNITA LA TERZA DIMENSIONE MEDIANTE L'ESTRUSIONE, OPERAZIONE DI BASE DELLA CG 3D.

Dopo aver ideato a grandi linee il personaggio, è possibile seguire due strade differenti: iniziare subito la modellazione cercando di riprodurre ciò che si ha in mente (senza dimenticare alcun dettaglio) oppure realizzare uno schizzo preparatorio a cui riferirsi durante il lavoro. Chi vi scrive preferisce passare immediatamente all'azione e concretizzare subito il *concept* ragionando direttamente in 3D. Ciò è piuttosto complicato e non alla portata di tutti, ma entrambe le opzioni sono valide e la scelta dipende solo dalle proprie preferenze.

Un fattore determinante per la riuscita del lavoro è il tipo di *software* impiegato. Bisogna scegliere un *software* che offra i giusti *tool* ovvero gli "attrezzi virtuali" con cui gestire la modellazione e l'animazione del soggetto in maniera realistica ed efficace. E' ad esempio necessario che il *software* gestisca le *texture* "agganciandole" ai vertici (*texture* di tipo UV) per non farle "scivolare via" nel corso dell'animazione e che permetta la facile esportazione del modello verso il codice del motore 3D impiegato nel gioco vero e proprio. I *software* disponibili sono molti, più o meno potenti e costosi, caratterizzati ognuno dai rispettivi pregi/difetti. Le immagini pubblicate su queste pagine sono tratte da *Softimage 3D* di Avid (www.softimage.com), ma sono adatti allo scopo anche altri validissimi pacchetti software come *Maya* di Alias (www.aliaswavefront.com), *3D Studio MAX* di Kinetix/Autodesk (www.autodesk.com) e *Lightwave 3D* di NewTek (www.newtek.com).

Scelto il *software* adatto alle nostre esigenze, possiamo quindi iniziare la fase di modellazione vera e propria. Osservate le foto: l'idea di base è quella di realizzare un mostro che sia un incrocio tra un essere umano ed un drago, condito da un bel po' di parti bio-meccaniche che fanno sempre il loro effetto.

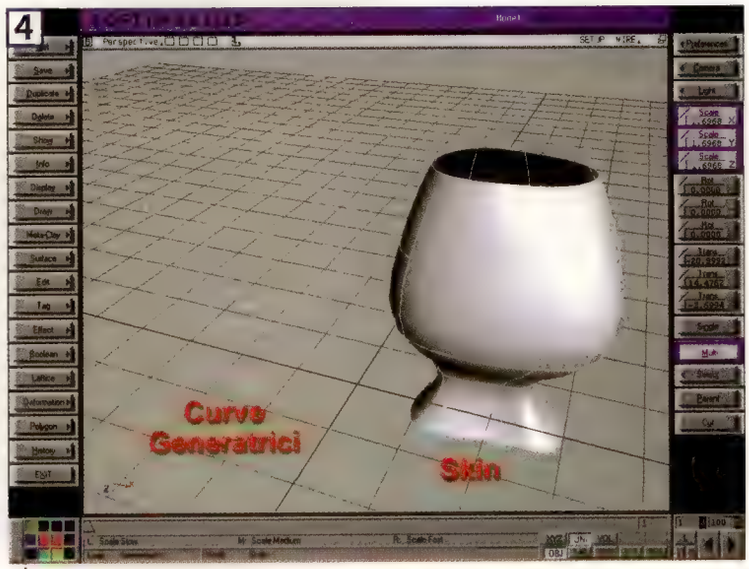
Per iniziare la modellazione si può partire da qualsiasi parte del corpo. Noi cominceremo dal basso, dalle gambe. (foto 1).

Per modellare i piedi basta realizzare la sagoma delle piante dei medesimi attraverso un poligono o una curva. Per ottenere da quest'ultima un qualcosa che abbia la forma di una zampa, è necessario utilizzare una delle funzioni base della modellazione tridimensionale: l'estrusione (foto 2).

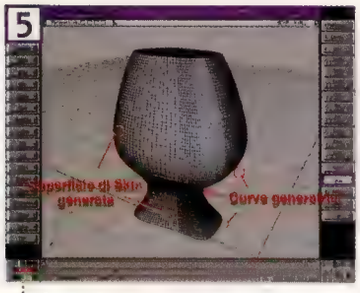
Per comprendere come funziona tale procedimento (che prende il nome dalla tecnica usata in metallurgia per plasmare tubi, cavi ed oggetti metallici) basti pensare allo schiacciapatate della mamma. Attraverso i forellini che sono sulla superficie dello schiacciapatate (che potremmo definire come superfici piane) fuoriescono, con la pressione, lunghi filamenti che hanno due dimensioni del tutto identiche a quelle dei forellini, mentre la terza è pari alla lunghezza del filamento. Questa non è altro che un'estrusione e non è molto diversa da quella che si utilizza nel 3D (foto 3).

Una volta compreso questo concetto possiamo realizzare il gambale della caviglia, sempre mediante una semplice estrusione. Passiamo poi a qualcosa di più difficile ovvero alla tibia (che sarà una specie di armatura metallica) ed alla coscia. Per realizzare queste parti del nostro draghetto è necessario introdurre un'altra procedura fondamentale del 3D, lo *Skin*, detto anche *Loft* (foto 4).

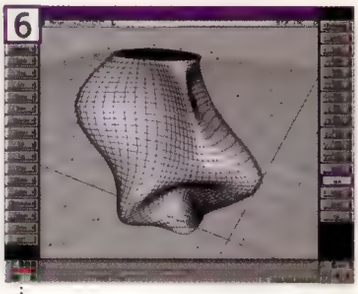
Tale funzione genera una superficie solida di qualsiasi forma a partire da due



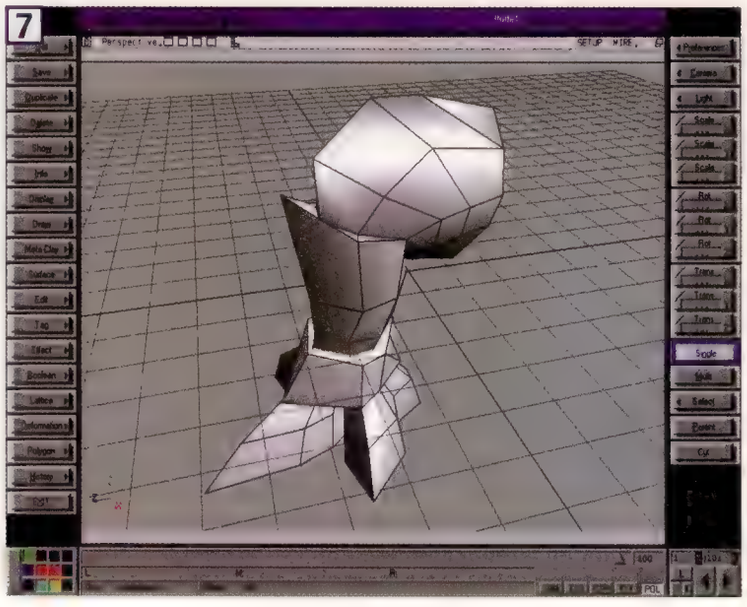
PARTENDO DA UN NUMERO DI CURVE GENERATRICI È POSSIBILE OTTENERE UNO *SKIN*, OSSIA UNA SUPERFICIE LIBERA, IDEALE PER MODELLARE PERSONAGGI E FIGURE ORGANICHE.



SONO QUI EVIDENTI LE CURVE GENERATRICI E LO *SKIN* CHE DA ESSE DERIVA. LA FORMA DELLA SUPERFICIE LIBERA È CHIARAMENTE "GUIDATA" DALLE CURVE IN BIANCO.



NEI *SOFTWARE* CHE LO PERMETTONO, L'UTILIZZO DELLE RELAZIONI TRA MODELLI CONSENTE DI MODIFICARE A PROPRIO PIACIMENTO UN OGGETTO AGENDO SOLTANTO SULLE CURVE GENERATRICI.



o più curve. Lo *Skin* permette di superare i limiti dell'estrusione, che obbliga l'oggetto generato ad avere la sezione sempre identica al poligono o alla curva di origine. La superficie in questo caso sarà invece a forma libera e l'unica restrizione che avremo sarà quella di poter effettuare lo *Skin* solo tra curve di ugual numero di vertici. Questo accade perché stiamo realizzando un modello poligonale; è possibile superare molte di queste limitazioni utilizzando per lo *Skin* particolari curve chiamate *NURBS (Non Uniform Rational B-Spline)*, che vedremo in dettaglio nei prossimi numeri di **Visuality**.

Per avere un'idea di come funziona lo *Skin*, basta osservare una delle bottiglie di plastica usate per confezionare le bibite e l'acqua minerale. Se con un pennarello disegniamo sulla bottiglia ogni sezione in cui essa modifica la propria forma, otterremo una serie di circonferenze più o meno regolari, non necessariamente piane, che descrivono la forma approssimativa dell'oggetto. In pratica, la superficie in plastica della bottiglia non è altro che una specie di "pelle" (in inglese *skin*, appunto) sottesa da un'armatura costituita dalle curve che abbiamo disegnato, note anche come curve generatrici (foto 5).

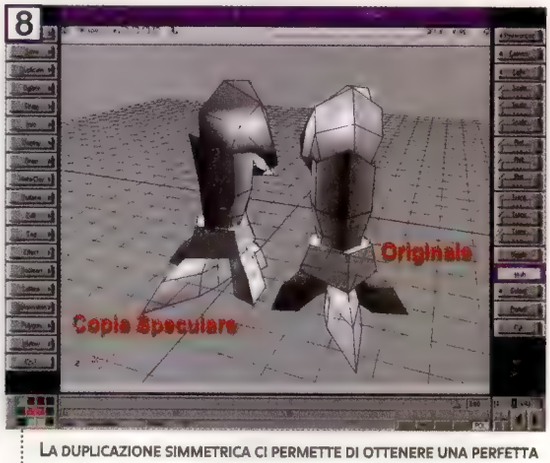
In questo modo è possibile disegnare le quattro curve che descrivono la tibia bio-meccanica ed altre quattro per la coscia del draghetto e quindi stendere la pelle virtuale del personaggio mediante la procedura di *Skin*. Chiaramente, il modello sarà più o meno riuscito a seconda della bravura dell'artista e della precisione con cui si realizzano le curve; non basta disegnare delle figure approssimative per avere un personaggio vincente. La tecnica che si utilizza più spesso presuppone la realizzazione di uno *Skin* "grezzo" da perfezionare in seguito mediante strumenti appropriati oppure agendo sui singoli vertici.
Quest'operazione può rivelarsi lunga e laboriosa, ma è l'unico modo per ottenere personaggi e modelli validi (per generare uno *Skin* perfetto al primo colpo bisogna essere davvero fortunati!) (foto 6).

Agendo solo sulle curve generatrici è pertanto possibile ritoccare il modello grezzo fintanto che non si è soddisfatti del risultato ottenuto. Nel nostro caso, infine, un fattore da tenere in considerazione nella realizzazione della parte alta della coscia è il fatto che essa dovrà essere congiunta con il bacino del personaggio. E' pertanto necessario assicurarsi che la gamba sia modellata in maniera tale che si attacchi al resto del corpo in maniera coerente (foto 7).

A questo punto forniamo un'altra gamba al nostro mostriciattolo. Per fare ciò risulterà utilissima una funzione presente in tutti i programmi di modellazione 3D: la duplicazione speculare o simmetrica. Tale comando genera una copia speculare dell'oggetto originale e non una copia identica (duplicato). La duplicazione simmetrica è utilissima in molte situazioni ed in particolare nella realizzazione di figure e personaggi organici. Basta dare un rapido sguardo al vostro corpo per notare una simmetria quasi perfetta: dividendolo in due in senso verticale (idealmente, mi raccomando!) otterrete due metà simmetriche e speculari. Per questo motivo oggetti organici, volti, braccia e gambe vengono realizzati in due o più parti dotate di simmetria ed in seguito duplicati in maniera speculare, risparmiando tempo e fatica (foto 8).

Per quanto riguarda la modellazione del bacino possiamo seguire due strade: realizzarlo mediante cinque curve generatrici di uno *Skin* oppure partire da una sfera modificata ad *hoc*. A questo punto la domanda sorge spontanea: perché modellare proprio una sfera se poi sarà necessario modificarla? La risposta è semplice: non c'è bisogno di modellare alcuna sfera poiché essa è una delle cosiddette "primitive geometriche" presenti in ogni programma di modellazione 3D (foto 9).

Le primitive sono utilissime e permettono di realizzare molti tipi di oggetti senza utilizzare *Skin*, estrusioni, rivoluzioni e così via. Con un *click* si possono ottenere figure solide fondamentali come sfere, cubi, piani, solidi regolari e coni. In seguito, agendo sui vertici degli oggetti o impiegando appositi strumenti, sarà possibile modificarne la forma anche in maniera radicale. Ma di questo ne parleremo più ampiamente sul prossimo numero, dove vedremo come deformare e modificare qualsiasi superficie tridimensionale.



LA DUPLICAZIONE SIMMETRICA CI PERMETTE DI OTTENERE UNA PERFETTA COPIA SPECULARE SENZA DOVER RIMODELLARE UNA SECONDA GAMBA.

ALCUNE PRIMITIVE GEOMETRICHE (DA SINISTRA IN ALTO): TORO, TETRAEDRO, ICOSAEDRO, DODECAEDRO, SFERA, PIANO, CONO, CILINDRO, CUBO.

covery®

Linea accessori per Playstation™ Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

Tutti i nomi, i logo e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

One on One

a cura di Marcello Cangialosi

LUKE LETIZIA E BRUCE MAKSIN (FOX INTERACTIVE)

CHE FINE HA FATTO ALIEN RESURRECTION? Verrà conservata l'impostazione "tre giochi in uno" nel seguito di **Die Hard Trilogy**? Quali altri titoli sono in sviluppo nei cantieri di Fox Interactive? Ma soprattutto, quando esce **X-Files**? A queste e ad altre domande hanno risposto per noi Luke Letizia e Bruce Maksin, produttori associati di Fox Interactive...

SUPER PLAYSTATION CONSOLE: Parliamo di Alien Resurrection. Quando avete cominciato a lavorare su questo progetto?
LUKE LETIZIA: Che ci crediate o no, lo sviluppo di **Alien Resurrection** ha avuto inizio durante le riprese del film omonimo, praticamente due anni e mezzo fa. Durante quasi ogni ripresa c'era sul set qualcuno di Fox Interactive intento a filmare le scenografie, scattare foto agli attori, ai costumi, alle armi... a tutto. Non a caso l'aspetto estetico di **Alien Resurrection** è quasi identico a quello del film.

SPC: Lo sviluppo di Alien Resurrection ha richiesto quindi un sacco di tempo ed è evidente che nel corso dei lavori il gioco ha subito alcune modifiche sostanziali. Puoi descrivercele?
LL: Be', è cambiata la prospettiva. Nel corso dello sviluppo ci siamo resi conto che alcune cose non andavano come volevamo, così abbiamo deciso di fare un passo indietro e di apportare alcune modifiche. Adesso siamo molto più soddisfatti del risultato.

SPC: A giudicare dal nuovo look del gioco, pare quasi che sia stato riprogrammato dall'inizio...
LL: In verità, quando abbiamo apportato le modifiche di cui sopra, lo sviluppo non era ancora in una fase tanto avanzata da richiedere una totale riscrittura del codice.

SPC: Puoi descriverci brevemente Alien Resurrection?
LL: Ok, ci saranno dieci livelli ed una serie di sottolivelli. Il gioco si basa sul film, ma non ne ripropone gli eventi pedissequamente. Se così fosse, chi ha visto il film saprebbe già come finisce il gioco. Pertanto abbiamo deciso di espanderlo il più possibile, includendo molti più alieni. Il giocatore può scegliere di impersonare uno dei cinque personaggi del film. Uno dei nemici ha programmato il pilota automatico dell'astronave per farla tornare sulla Terra (con il suo carico di alieni). Il giocatore dovrà eliminare tutte le creature indesiderate prima che la nave spaziale atterri sul pianeta.

SPC: Quando esce?
LL: Tra pochissimo, entro l'anno sicuramente.

SPC: Bene, passiamo adesso a Die Hard Trilogy 2. Cosa offre esattamente?
LL: La formula dei tre giochi in uno adottata nel primo **Die Hard Trilogy** è stata particolarmente gradita dai videogiocatori ed abbiamo pertanto deciso di riproporla nel seguito. Si tratterà quindi di tre giochi in uno: uno sparatutto in terza persona, uno sparatutto in soggettiva ed un gioco di guida. Stavolta però, l'ambientazione è Las Vegas. John McClane deve vedersela con un gruppo di terroristi internazionali che minacciano di far saltare in aria l'intera città.

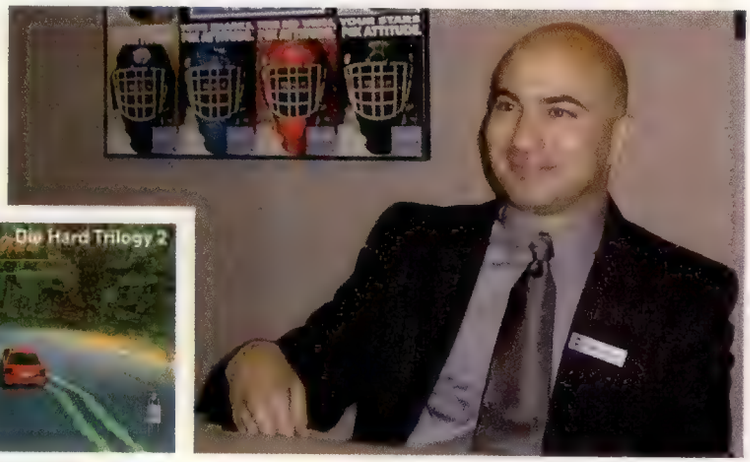
SPC: Quando ha avuto inizio lo sviluppo di Die Hard Trilogy 2?
LL: Appena un anno fa. Al momento direi che siamo alla metà dell'opera e contiamo di finire entro l'anno corrente.

SPC: Com'è nata l'idea alla base di Die Hard Trilogy 2?
LL: Dopo aver completato lo sviluppo del primo, gli sviluppatori e i *tester* hanno insieme stilato una lista delle caratteristiche da implementare nel seguito. Per quanto riguarda il personaggio principale, McClane, ci siamo dedicati allo studio di tutti i film che lo vedono protagonista in modo da riprodurne tutte le caratteristiche come il fatto che è mancino, il modo in cui impugna l'arma e così via. Abbiamo registrato anche molti più dialoghi.

SPC: Con la collaborazione dello stesso Bruce Willis o di uno con la voce simile alla sua?
LL: Mettiamola in questo modo: sarà difficile per chiunque credere che non sia la voce di Bruce Willis, ma di fatto non lo è. Bruce Willis non ha collaborato in alcun modo alla realizzazione del progetto.

SPC: Ci saranno più livelli che nel prequel?
LL: Non abbiamo ancora stabilito quanti esattamente, ma credo saremo intorno ai 15 livelli. Ognuno dei tre giochi ne includerà circa 5 ambientati dentro ed

"La formula dei tre giochi in uno adottata nel primo **Die Hard Trilogy** è stata particolarmente gradita dai videogiocatori ed abbiamo pertanto deciso di riproporla nel seguito."
Luke Letizia, Fox Interactive



intorno a Las Vegas. Ci saranno sequenze nei casinò e alcune novità che non posso rivelare al momento. Ci sarà anche una sequenza ambientata in una prigione. E' da questo luogo che ha inizio la storia, una storia inedita, non collegata ad alcuno dei film della serie.

SPC: Una delle caratteristiche più "particolari" di Die Hard Trilogy, era la possibilità di investire i pedoni nella sequenza a bordo del taxi e vederne i brandelli schizzare dappertutto, il parabrezza macchiato di sangue e così via. La sequenza automobilistica prevista nel seguito offrirà un simile livello di gore?
LL: Non così tanto. Il gioco di guida del *prequel* andava un po' oltre i nostri standard *[risate]*, pertanto non abbiamo ecceduto con questo aspetto truculento. Ci sarà infatti un'opzione per disabilitare il sangue.

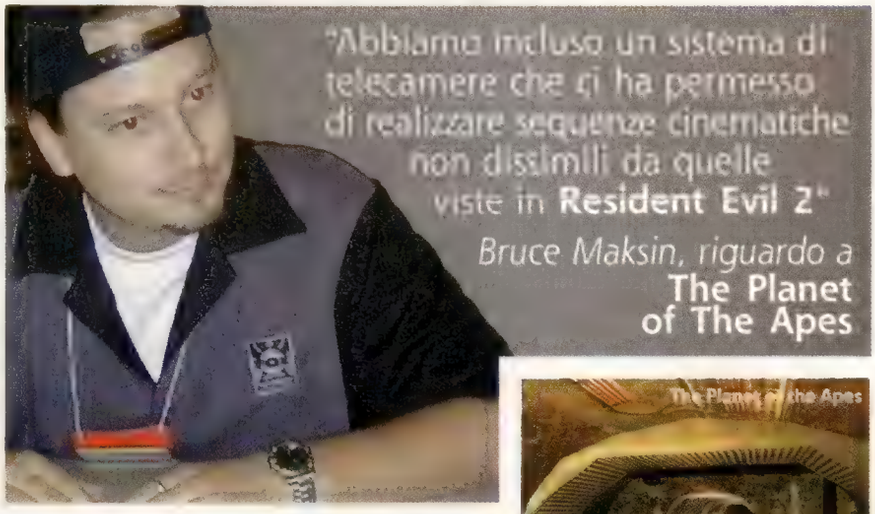
SPC: Potete dirci qualcosa su X-Files?
LL: Per PlayStation *[risate]*? Cosa volete sapere?

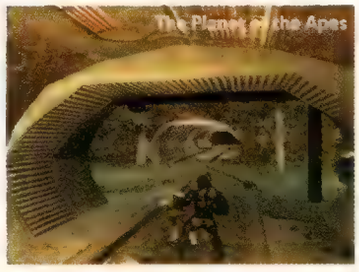
SPC: Be', crediamo che i nostri lettori vogliano sapere perché ci state impiegando così tanto per completarlo. A che punto siete?
LL: Abbiamo voluto assicurarci che i filmati di **X-Files** per PlayStation fossero i migliori mai visti sul sistema Sony. E lo sono. Sono praticamente identici a quelli della versione PC. Abbiamo usato il medesimo direttore della fotografia della serie televisiva, gli stessi attori e tutti i membri dello staff (circa 120 persone). Abbiamo deciso di prenderci il tempo necessario per fare in modo che il gioco scorresse più fluidamente della versione PC.

SPC: Avete avuto qualche difficoltà per ottenere tutto il materiale necessario? Il gioco sarebbe dovuto uscire in concomitanza con la proiezione del film nelle sale...
LL: La Ten-Thirteen Productions di Chris Carter ha collaborato felicemente con noi. Le nostre idee sono state accettate senza riserve in virtù della fiducia reciproca derivante dal fatto che siamo tutti parte della Fox.

SPC: La versione PlayStation di X-Files è quindi completa ormai?
LL: Direi di si, quasi. Contiamo di finire fra un mesetto.

SPC: Bene, i nostri lettori ne saranno felici. [rivolti a Bruce Maksin] Cosa puoi dirci dell'altro grande progetto di Fox Interactive, The Planet of The Apes ("Il pianeta delle scimmie" - n.d.r)?
BM: Tutti conoscono il film e questo gioco è basato sui primi due, *The Planet of The Apes* e *Beneath The Planet of The Apes*. E' un *action-adventure* contraddistinto da alcuni elementi *stealth* [il condimento preferito dall'industria videoludica dell'era post-**MGS** - n.d.r.]. Abbiamo realizzato oltre 2.000 righe di testo per i dialoghi pertanto ogni volta che il giocatore parla con le scimmie ottiene sempre risposte diverse. Saranno altresì presenti 15 livelli e 70 sottolivelli in modo da spezzare un po' la linearità del gioco.





SPC: Interessante... nient'altro?
BM: Certo. L'aspetto più interessante del gioco è l'inclusione di due personaggi assenti nel film. Il gioco potrà essere affrontato in tre modi diversi: nel modo *action*, nel modo atletico [? - N.d.r.] e nel modo *stealth*. Il giocatore verrà maggiormente ricompensato se adotterà una modalità *stealth* o se riuscirà a risolvere gli enigmi più complessi. Si è per esempio incoraggiati a muoversi di soppiatto piuttosto che sparare all'impazzata. Del resto, non si può uccidere una scimmia operaia in uno scontro diretto, faccia a faccia. Si morirebbe praticamente all'istante.

SPC: Quali altre innovazioni sono state incluse?
BM: Vediamo... tanto per cominciare abbiamo implementato un sistema di ombreggiatura in tempo reale che ci consente di proiettare le ombre dei personaggi sui muri. Abbiamo inoltre incluso un sistema di telecamere che ci ha permesso di realizzare sequenze cinematiche non dissimili da quelle viste in **Resident Evil 2**. Stiamo anche considerando l'ipotesi di includere le reti che le scimmie usano per catturare gli umani ed un livello affrontato in sella ad un cavallo.

SPC: Quanto è completo il gioco al momento?
BM: Direi al 25%, quindi c'è ancora molto da fare. Al momento abbiamo quasi terminato la costruzione dei palazzi. Le sessioni di *motion capture* delle scimmie sono già concluse.

SPC: State considerando l'eventualità di includere la voce di Charlton Heston?
BM: Per il momento no *[risate]*.

SPC: Dal punto di vista della meccanica di gioco, quale altro titolo somiglia a The Planet of The Apes?
BM: E' unico nel suo genere. Abbiamo studiato molti altri giochi, ma volevamo realizzare qualcosa di nuovo. Detto questo, va ammesso che il sistema di inquadrature e la prospettiva sono simili a quelle di **Tomb Raider**.

SPC: Qual è la scena più importante del film che avete riproposto nel gioco?
BM: Non saprei. Direi piuttosto che l'aspetto più importante che intendiamo trasferire nel gioco è il comportamento delle scimmie. Nel film sono minacciose e molto forti. Questo è un aspetto che intendiamo riproporre con la giusta efficacia. E pensiamo proprio di riuscirci...

Le tasse, l'affitto, la discoteca... adesso è aumentata pure la benzina. Come posso comprarmi anche i giochi PlayStation? L'altro giorno al bar ho sentito parlare di alcuni titoli che vengono venduti a metà prezzo, ma come faccio ad orientarmi? Mi ci vorrebbe proprio una guida ai...

Platinum Games

a cura di Daniele Leli

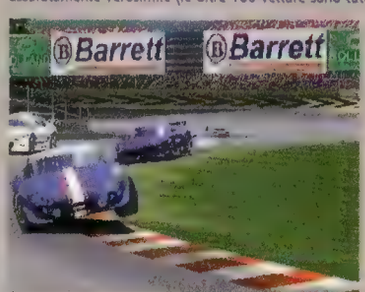
PLATINUM-HISTORY

L'ETICHETTA "PLATINUM" INDIVIDUA le riedizioni economiche di *videogames* per PlayStation. Le differenze con la versione *full price* sono minime e tutte a carico del *packaging*: alcuni elementi neri della confezione originale diventano grigi, compare un discreto logo, si riducono all'osso le serigrafie sul dorso del CD, in molti casi viene sacrificato perfino il suggestivo pigmento nero e il supporto torna al suo argenteo splendore. Nessuna modifica riguarda il *software*, che nella maggioranza delle uscite *Platinum* resta assolutamente invariato, mentre in alcuni, rari, casi subisce aggiustamenti e migliorie. **V-Rally** *Platinum* presenta un nuovo modello di macchina, **Red Alert** ha guadagnato il supporto per il *mouse*, **Final Fantasy VII** viene corredato di un suggestivo filmato relativo a **FFVIII**. Quello che cambia sostanzialmente è il prezzo, che si dimezza andandosi ad attestare sulle 49.900 lire. Il successo riscontrato da questa iniziativa è sotto gli occhi di tutti: la carta da centomila è una importante barriera psicologica e i titoli *Platinum*, vista anche l'estenuante ripetitività delle offerte a prezzo pieno, stanno occupando stabilmente le posizioni nobili delle classifiche di vendita.

Il primo lotto di titoli (**Ridge Racer**, **Tekken**, **wipEout**, **Destruction Derby**, **Air Combat** e **Battle Arena Toshinden**) risale al marzo 1997. In quel momento la linea *Platinum* costituiva essenzialmente la risposta all'introduzione del Nintendo 64 sul mercato euro-

GRAN TURISMO (SCE)

I *racing game* per PlayStation possono essere raggruppati in due grandi categorie: quelli prima di **GT** e quelli successivi. Questo suo valore storico, il suo ruolo di pietra di confine epocale, potrebbe bastare a raccomandare **GT.** In realtà il motivo per cui non si può non aver giocato **GT** è che si tratta di un titolo troppo divertente. Gli alchimisti di Poliphony hanno realizzato un sapiente equilibrio di fisica comportamentale assolutamente verosimile (le oltre 100 vetture sono tutte effettivamente diverse da guidare, le integrali sono giocattoli adatti ad ogni pilota, le trazione posteriore invece sono belve da domare) e di elementi arcade, come l'assoluta indistruttibilità delle vetture, che sdrammatizzano la simulazione e lasciano spazio al feeling e all'azione. Ad onor del vero, occorre citare anche l'unico difetto di **GT**: gran parte delle difficoltà che incontrerete sono concentrate nei test delle diverse patenti. Questo può a tratti risultare frustrante, ma chi non si lascia spaventare viene ampiamente ricompensato.

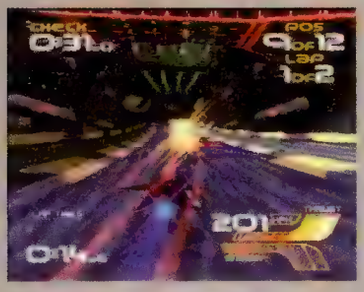


COLIN MC RAE RALLY (CODEMASTERS)

Rally vero questo della Codemasters, pensato per soddisfare soprattutto gli appassionati della fangosa disciplina, ma tanto riuscito da essere adatto a tutti i tipi di automobilista videoludico. Realismo sfrenato, a partire da quello che ci si presenta sullo schermo: l'*engine* di **TOCA**, pesantemente rielaborato, assicura un eccellente livello estetico e tecnico. La sensazione di realismo è completata da una fisica comportamentale ben implementata e assolutamente verosimile, le macchine hanno il giusto peso e i vari modelli selezionabili conducono ad esperienze di guida radicalmente differenti. L'ultima pennellata sul quadro del realismo è data dalla scelta, che caratterizza **CMR** e lo rende impagabile, di impostare le gare alla maniera del rally vero. Niente sportellate, niente sorpassi: solo l'abilita' del pilota (accompagnato dal prezioso navigatore) contro un cronometro inflessibile. Data la sua giovane età **CMR** è ancora oggi un osso duro per qualsiasi simulazione rallystica che ambisca alla palma di "migliore del genere", pertanto chi lo avesse perso in versione *full price* è caldamente consigliato di porre rimedio.

WIPEOUT 2097 (PSYGNOSIS)

Nella gamma *Platinum* i giochi di corse sono assai ben rappresentati. Non manca nulla: dal rally alla Formula 1, dal Gran Turismo alle corse del prossimo secolo. Le automobili sono state sostituite da navicelle a levitazione magnetica, impegnate in gare serrate nelle quali l'uso delle armi è assolutamente incoraggiato. **WipEout 2097** è un'esperienza ludica completamente *arcade*, frenesia al massimo e sindrome dell'ultima partitina inclusa nel prezzo. Non è il tipo di gioco che si definisce profondo, ma anche dopo mesi dal completamento finisce per tornare nel lettore della Play per sessioni sempre intense. Tecnicamente, nonostante la veneranda età, il gioiello di casa Psygnosys si fa ancora rispettare, mentre sul piano del *gameplay* mette in riga molti dei suoi più giovani e pretenziosi rivali. Qualcuno ha detto **Rollcage**?



PLATINUM LIST

Elenco dei titoli disponibili in versione *Platinum*:

Actua Soccer
Adidas Power Soccer
Air Combat
Alien Trilogy
Battle Arena Toshinden
Bust-a-Move 2
Colin McRae Rally
Command & Conquer
Command & Conquer: Red Alert
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot
Crash Bandicoot 2
Croc
Destruction Derby
Destruction Derby 2
Die Hard Trilogy
Disney's Hercules
Doom
Excalibur 2555AD
Fade to Black
FIFA '96
FIFA '98: Road to World Cup
Fighting Force
Final Doom
Final Fantasy VII
Firestorm: Thunderhawk 2
Formula 1
Formula 1 '97
G-Police
Grand Theft Auto
Gran Turismo
Heart of Darkness
International Track & Field
ISS Pro
Legacy of Kain: Blood Omen
Loaded
Lost World: Jurassic Park
Micromachines V3
Mortal Kombat Trilogy
Moto Racer
Need for Speed
Oddworld: Abe's Oddyssee
Pandemonium!
Pandemonium 2
PGA Tour '96
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Road Rash
Soul Blade
Soviet Strike
Space Hulk
Tekken
Tekken 2
Time Crisis
TOCA Touring Car Championship
Tomb Raider
Tomb Raider 2
Topolino e le sue avventure
True Pinball
V-Rally
WipEout
WipEout 2097
Worms

peo: Sony aveva "intuito" che la cartuccia avrebbe reso costosi i *videogames* per il N64 e aveva intravisto in una linea *low-cost* una risposta semplice, ma molto diretta. L'iniziativa fu avviata con titoli disponibili nel nostro continente da almeno dodici mesi e con più di 100.000 copie vendute alle spalle. Nell'ottobre dello stesso anno SCE rivedeva i criteri di selezione: il nemico Nintendo appariva già meno temibile, mentre la linea in metallo prezioso si era dimostrata ampiamente remunerativa. SCE decideva di portare in linea *budget software* più fresco e con maggiori garanzie di appetibilità: scendeva a nove mesi il tempo minimo intercorrente fra prima uscita ed edizione economica, mentre veniva portata a 250.000 la soglia minima delle copie vendute. Questa nuova strategia veniva messa alla prova con una seconda offerta (nella quale spiccavano **wipEout 2097** e **Tekken 2**) che incontrava un'accoglienza ancora una volta entusiastica.

L'anno cruciale per la linea *Platinum* è stato il 1998, durante il quale è avvenuto un radicale cambio d'impostazione tattica: confermati i criteri di ammissione alla collana, ma rivoluzionata la politica di introduzione dei titoli sul mercato. Dalla politica dei piccoli lotti, Sony è passata a proporre con maggiore frequenza novità singole o a coppie. In tal modo i prodotti *Platinum* hanno abbandonato lo status di curiosità occasionale, per raggiungere la dignità di alternativa concreta e legale al *software full price*: la linea *Platinum* ha iniziato ad avere il proprio pubblico, carico di *hype* e desideroso di anticipazioni, e il suo spazio fra le pagine delle riviste.

L'introduzione della linea *budget* ha avuto numerosi meriti, ma al primo posto va collocato quello di aver mostrato al mondo come le vendite dei *videogames* siano sensibili al fattore prezzo. Sotto (sia pure di poco) alle 50.000 lire ogni tipologia di giocatore ha trovato convenienza in qualche proposta *Platinum*: il neo-possessore della console recupera il tempo perduto a basso costo, il giocatore di vecchia data si procura comodamente qualche titolo sfuggitogli in precedenza. E' anche probabile che abituali consumatori di masterizzati abbiano provato, grazie al prezzo modesto, l'ebbrezza di un gioco originale magari apprezzando l'utilità del manuale. Di certo la sola presenza di una linea economica non colpisce al cuore il problema della pirateria, ma altrettanto sicuramente ne riduce la convenienza, rende ancor più risibili le argomentazioni dei suoi sostenitori e può contribuire in maniera determinante a stimolare una cultura del "pago ciò che gioco" e del "gioco ciò che vale".

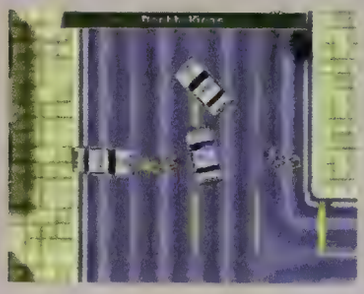
L'impatto dei *Platinum* sul mercato non si esaurisce in favorevoli prospettive culturali per il futuro, si risolve anche in fenomeni molto concreti. La presenza di un'alternativa abbordabile ha prodotto in poco tempo una certa differenziazione nei prezzi del nuovo: non è più

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE (GT INTERACTIVE)

Quando qualcosa è difficile da definire, cavarsela con una citazione fa *chic* o almeno limita i danni. **Abe's Oddysee** riprende la struttura fondamentale di **Flashback** (Delphine) ovvero schermate statiche a scomparsa ognuna caratterizzata da un suo *puzzle* o da un ostacolo da superare. Su questo concetto, semplice ma terribilmente efficace, i *game designer* di Oddworld Inhabitants hanno costruito una piccola perla operando una serie di migliorie mirate. Fuori dal comune la qualità dei fondali prerenderizzati, esemplare l'integrazione fra sfondi e elementi in primo piano, perfetta l'animazione e la caratterizzazione del protagonista e degli abitanti di questo strano mondo. Davvero riuscito il mix di situazioni da risolvere con la forza del ragionamento e di situazioni da risolvere con l'abilità sul pad, alcuni *puzzle* di **Oddworld: Abe's Oddysee** sono davvero duri, ma talmente ben congegnati da non permettere di andare a letto senza averli risolti.

GRAND THEFT AUTO (TAKE 2)

Anche nel moderno mercato videoludico esistono giochi in cui il *concept* profondo e intrigante oltre ogni misura annulla la necessità di qualsiasi considerazione accessoria. Capita di rado, ma capita: **GTA** ne è un esempio. Siete un piccolo criminale, determinato ad emergere con ogni mezzo dall'anonimato malavitoso.



La vostra carriera criminale compie un passo avanti ogni volta che avete accumulato un certo punteggio, per mettere insieme il gruzzolo di punti necessari avete due strade: compiere una serie di missioni per conto della mafia oppure uscire ed andare a compiere ogni sorta di furto, delitto ed eccidio. La struttura completamente aperta del gioco è il suo grande punto di forza, ogni giocatore raggiungerà lo scopo impiegando il suo personalissimo mix di crimini su commissione e di nefandezze ispirate dall'estro del momento. Non si può negare che **GTA** sconti anche numerose pecche: l'orientamento nelle vaste città pulsanti di vita non è sempre agevole, quando il protagonista è appiedato il suo controllo è tutt'altro che intuitivo, l'aspetto tecnico è sin troppo dimesso. La massa non ha mai saputo perdonare a **GTA** questo difetto, voi distinguetevi dalla massa, e approfittate del *nice price* per gustare quest'ottimo prodotto.

PLATINUM ON SPC

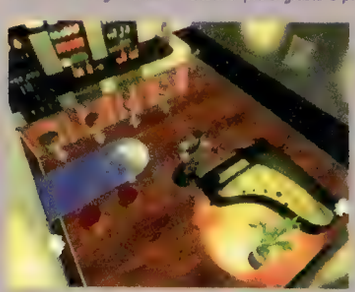
SPC ha rirecensito i seguenti titoli in versione *Platinum*:

Titolo	Voto	SPC #
MicroMachines V3	91	48
Tomb Raider	90	49
ISS Pro	89	50
Soul Blade	88	51
V-Rally	88	54
Grand Theft Auto	79	54
Croc	79	58
Tomb Raider 2	80	59
G-Police	80	60
Final Fantasy VII	93	61
Gran Turismo	93	61
Crash Bandicoot 2	87	61

comune la politica del prezzo piatto, e solo i titoli di maggiore richiamo iniziano la loro carriera alle canoniche 99.000 lire. Inoltre si diffonde la pratica di ridurre progressivamente il prezzo del *software* che invecchia sugli scaffali; non si è ancora giunti a rivoluzionare un mercato incredibilmente rigido (in particolare se raffrontato al più maturo mercato britannico), ma è un primo passo in avanti. Anche il mercato di seconda mano esce molto mutato da questi due anni abbondanti di *Platinum*: la disponibilità di validi titoli a 49.900 lire ha spinto fuori mercato molte valutazioni dell'usato, producendo una razionalizzazione dei prezzi di questo comparto. Inoltre chi esaurisce un buon prodotto sa che nel giro di pochi mesi potrebbe trovarsi in mano un CD dal valore dimezzato, quindi anche l'età media dei prodotti di seconda mano ne ha risentito, riducendosi di conseguenza. Un ultimo elemento non trascurabile è la crescente disponibilità di titoli *Platinum* di seconda mano, la cui valutazione si aggira intorno alle 25.000 lire. Si tratta di un aspetto non secondario, perché è un raro caso di *software* per console che va sul mercato in una fascia di prezzo da acquisto impulsivo.

RESIDENT EVIL (CAPCOM)

Recentemente vittima di un clamoroso sequestro (con successivo dissequestro), **Resident Evil** rischia al suo ritorno sugli scaffali il destino più ingiusto e più irrispettoso del suo meritato blasone: finirà per vendere tante e tante copie per la sua fama di gioco violento e deviante per la psiche del giovane. Sia ben chiaro: in **Resident Evil** ci si trova intrappolati in una villa infestata di *zombie*. Si tratta di aprirsi una via verso la salvezza e di farlo a colpi di arma da fuoco. Una certa violenza è implicita, il *gore* è mero effetto collaterale. Quello che caratterizza **Resident Evil** è l'atmosfera carica di tensione, l'angoscia con la quale si svolta ogni angolo, l'ansia con cui si apre ogni porta. **Resident Evil** è più cerebrale di quanto non vogliano farci credere, e nel corso dell'avventura sono numerosi i passaggi nei quali è più importante ragionare e conservare le risorse che non affidarsi ciecamente al grilletto. Insomma, se in passato ve lo siete perso quest'edizione *Platinum* è l'occasione per fare giustizia. Sempre che la Giustizia non abbia più nulla in contrario...



Purtroppo c'è una categoria, che pur operando appieno nella legalità, pare sentirsi colpita dalla crescente diffusione della linea economica: mi riferisco ai rivenditori, molti dei quali non apprezzano il ridotto margine di cui dispongono sui *Platinum* e non sono favorevolmente impressionati dal fatto che **Rayman** e soci continuino a vendere assai bene, mentre restano sugli scaffali prodotti magari meno validi, ma sui quali hanno investito cifre che possono essere ragguardevoli. Tuttavia, non credo che passerà molto perché anche loro possano comprendere il vantaggio che gli deriva dal maggior numero di pezzi venduti, e questo magari potrebbe portarli ad abbandonare la pratica del sovrapprezzo sui prodotti della collana. Le cinque/dieci mila lire aggiunte alle 49.900 dei *Platinum* fanno far loro una pessima figura, portano il compratore avveduto a cercarsi un nuovo fornitore e ostacolano un processo di diffusione che avviene a scapito del mercato illegale, nel quale è facile identificare il nemico comune dei videogiocatori e dei commercianti.

TENERSI AGGIORNATI

LA BREVE STORIA DELLA LINEA

Platinum, e la rapida analisi dei suoi effetti su un mercato che ci interessa da vicino, dovrebbe aver reso evidente l'importanza di restare aggiornati sulla materia. Purtroppo non è un compito facile, e perfino Internet (che di solito propone il problema della qualità dell'informazione, ma mai della quantità) ci è di aiuto solo fino

ad un certo punto. Il riferimento naturale, a questo punto dovrebbe essere il sito Sony (www.playstation-europe.com) che in effetti contiene una lista dei prodotti disponibili in *Platinum*. Sfortunatamente queste pagine sono soggette ad una politica di aggiornamento piuttosto bizzarra: la lista riporta gran parte delle novità, mentre è piuttosto lacunosa riguardo alle uscite più lontane nel tempo e non svolge alcuna funzione di annuncio delle prossime aggiunte. Probabilmente si cerca di non colpire le vendite dei titoli *full price*; è comprensibile la tutela dei propri rivenditori da parte di Sony, ma a noi serve proprio sapere cosa non va comprato perché sta per essere disponibile a metà prezzo. In questo caso l'unico riferimento reperibile in rete è un sito amatoriale, completamente in italiano: **GameStorming** (http://gamestorming.freeweb.org) ha inglobato la piccola *e-zine* **BUDjet games**, che si occupava esclusivamente di collane economiche e di *Platinum* in particolare, e mantiene una sezione dedicata a chi vuole spendere meno. E' presente una lista completa dei titoli della collana, nella quale lo staff cerca di includere tempestivamente le nuove uscite cercando contemporaneamente di annunciare per tempo cosa è in arrivo. Poiché ho avuto il piacere di fondare sia l'arcaica **BUDjet games** che la più moderna **GameStorming**, voglio regalarvi un minuscolo "trucco del mestiere" che nel tempo si è rivelato prezioso: i prodotti della linea *Platinum* arrivano in Italia con un paio di settimane di ritardo rispetto alla loro uscita nella più progredita Inghilterra. In terra di Albione le uscite economiche più importanti sono salutate da un tripudio di vendite, quindi una banale classifica di vendita britannica può rivelarsi il più potente strumento previsivo in questo campo. Tenendo d'occhio regolarmente il sito Sony, **GameStorming** e le classifiche inglesi si ha un controllo della situazione decisamente accettabile, ma importanti scampoli di informazione arrivano spesso da fonti più tradizionali: le *release dates* e le recensioni *Platinum* di SPC, i maggiori siti di *news*, le principali *webzine* italiane e straniere sono tutte fonti preziosissime che il vero cercatore di *budget* non trascura mai.

BUST-A-MOVE 2 (TAITO)

L'edizione Platinum è particolarmente adatta ai giochi tutto gameplay e poca tecnica; l'ipnotico puzzle game Taito rientra a pieno titolo nella categoria e beneficia non poco dell'edizione economica. Il gioco è presto descritto: il nemico è una formazione di bolle colorate, la nostra unica arma un cannone spara-bolle. Congiungendo tre sfere dello stesso colore queste esplodono e scompaiono per sempre, eliminato dallo schermo un agglomerato di bolle ne comparirà un altro. Ripetere fino ad esaurimento del gioco o, prevedibilmente, del giocatore. Sconsigliato solo a chi detesta i puzzle game, a chi non tollera le bolle colorate, e ai deboli di cornea: alcuni sfondi di **Bust-a-Move 2** *mettono davvero a dura prova i bulbi oculari.*

RAYMAN (UBISOFT)

Fino alla soglia dei sedici bit non ci sono stati problemi, e il platform bidimensionale regnava incontrastato. Poi le console si sono ritrovate con (almeno) il doppio dei bit, "bidimensionale" è diventato un aggettivo di cui vergognarsi e il gioco di piattaforme si è dovuto adattare. Se quei tempi vi mancano, e **Crash** *proprio non vi va giù,* **Rayman** *ha molto da offrivi: il titolo di Ubisoft vanta un mondo colorato fatto di tinte sature ed esserini buffi, di trappole cervellotiche e di salti da calcolare con vari secondi di anticipo. Un classico platform 2D molto curato sia graficamente che dal punto di vista sonoro, un tuffo in un gameplay vecchia maniera. Occhio però: anche il livello di difficoltà tende ad essere vecchia maniera.*

SIMPLY THE BEST

In queste pagine trovate una breve descrizione di una serie di titoli *Platinum* meritevoli di menzione. La breve rassegna proposta in questa sede non ha alcuna pretesa di esaurire l'argomento, sia perché l'intera linea *Platinum* è ormai piuttosto ampia, sia perché nella scelta del *software* "anzianotto" più adatto per noi hanno un grande ruolo i gusti e le curiosità di ognuno. Molti altri titoli avrebbero meritato una citazione: **Final Fantasy VII** fra i giochi di ruolo, **Tekken 2** e **Soul Blade** fra i picchiaduro (rispettivamente a mani nude o muniti di armi), **ISS Pro** fra i giochi di calcio, **MicroMachines V3** e le sue folli macchinine per uno spensierato *multiplayer*, **Red Alert** per chi apprezza gli strategici su PlayStation o ancora **Tomb Raider** per i fortunati che non hanno ancora incrociato l'archeologa oppure **Time Crisis** per chi dispone di una G-Con 45... Insomma, potrei andare avanti fino alla (vostra) nausea: mi fermo e spero che queste righe possano farvi meditare sulla possibilità di sostituire l'acquisto di qualche anonimo *sequel*, magari del *sequel* del *sequel*, e spingervi a rispolverare qualche gloria dell'immediato passato. Ne potrebbero trarre beneficio, all'unisono, il vostro conto in banca e la qualità del vostro intrattenimento videoludico.

GLI EROI DELLE ...

ACTION FIGURES

TI STANNO ASPETTANDO

... SONO DISPONIBILI

TOMB RAIDER

CRASH BANDICOOT

DUKE NUKEM

TUROK

REDIDENT EVIL II

DARK STALKERS III

METAL GEAR SOLID

QUAKE II

SUPER MARIO KART

Point ACTION FIGURES

•AMICI DEL GIOCO
c.so Roma,48 Moncalieri(TO)
tel. 011 6068919

•AMBO GIOCHI
Seregno 0362 235546 Lombardia
Bergamo 035 237801 Lombardia

•BABY PARK
via dei Castani, 43-45 RM
tel. 06 2310835

•BY -TECH
via M. Gioia, 47 MI
tel. 02 67075956

•CASA DEL BIMBO
via Aquileia, 15a Udine
tel. 0432 510201

•CD ROM-A
via della Scrofa,55 Roma
tel. 06 6867794

•CENTRO HI-FI
via Traversini, 1 Bracciano (RM)
tel. 06 99804159

•CHIOCCIA LEONILDE
v.le Marconi,277 Roma
tel. 06 5579993

•CITTANUVOLA
via Mantova, 14 Roma
tel. 06 8545285

•CRAZY GAMES
via delle Albizzie,16 RM
tel. 06 24403128

•CPL INFORMATICA
via D. Chiesa,52b Grosseto
tel. 0564 20340

•COMPUTERLAND
via IV Novembre,66 Varese
tel. 0331 281433

•DISCOLANDIA s.n.c.
c.so Italia, 7 Alba (CN)
tel. 0173 440612

•ERA VIRTUALE
via Don Bosco, 5 S.Dona del Piave
(VR) Tel. 0421 330435

•FANTASIA
via S. Francesco Sanremo(IM)
tel. 0184 530545

•GAME OVER
via Millesimo,67 Roma
tel. 06 3016892

•GAME'S FEVER
v.le Gramsci,154 Sesto S. Giovanni
(MI) tel. 02 2667170

•GAME PRO
via Valle Vermiglio,26 Roma
tel. 06 88327882

•GAME PLANET
via C. Colombo,1868a RM
tel. 06 50915067 (ANXA)

•GIOCHERIA MOEL
via C. Augusto,20 Bagni di Tivoli
v.le Roma, 110 Guidonia (RM)

•GIOCHERIA MORENA
via di Torre Morena,66 Roma
tel. 06 79841508

•GIOCHERIA TUSCOLANO
via M.E. Nobiliore,58 Roma
tel. 06 71584836

•GIOCA ANCHE TU
v.le della Repubblica, 193-193a RM
tel. 06 93548381 (S.M. Mole)

•GRUPPO GIRAFFA
vedere pagine gialle (Lazio)

•IL VENTO DEL NORD
via San Biagio Platani ,278b
Rocca Fiorita (RM) Tel. 06 2017835

•INSOMNYA
via Albino Albini,21 Napoli
tel. 081 5793941

•YOU TOO
via Po, 26 Torino
tel. 011 8129060

•L'ISOLA CHE NON C'E'
via Palatina,38 Tivoli (RM)
tel. 0774 311236

•MARTINA
via Vico Ferrovia,17/18 Napoli
tel. 081 455079

•MAYA IMMAGINE E SUONO
corso Roma, 217Gravellona Toce
tel. 032 3865194

•MEDIA'S
via Elli Cairoli,1le Lecco
tel. 0341 362999

•MEGA-LO-MANIA
via G.Ferraris,92 Vercelli
tel. 0161 251981

•MICHIELI s.r.l.
C.C. Friuli Udine
v.le Ungheria,60 Udine

•MILDA VIDEO GAMES CENTER
via Solferino, 108 Livorno
tel. 0586 884167

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI E PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETA' ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI - Pubblivoi communication

»M. ELETTRONIC s.r.l.
via M.Rigamonti,100 Roma
tel.06 51955751

»MULTIMEDIA PLANET
Str. San Fermo,11 Verona
tel. 045 8009407

»MUSIC 2001
p.zza Vittorio Veneto,3/r Genova
tel. 010 412530

»NEGATIVE
v.le. Camoggia,13 Albignasego
(PD) tel. 0423 784091

»NUOVA DIMENSIONE
v.le Regina Elena,143 Messina
tel. 090 343724

»ODIS s.r.l.
p.zza Ponte Lungo,31 Roma
tel. 06 7016436

»PELSIA STORE
via Lattuada,21 Senago (MI)
tel. 02 99054422

»PLAY STORIA
via Roma, 53 Padova
tel. 049 8752689

»PLANET GAMES
via G.B. Pagano Roma
tel. 06 6620848

»PERGIOCO
via S. Prospero, 1 Milano
via Aldrovandi Milano

»POWER STATION
via del Carmine,9-13 La Spezia
tel. 0187 770733

»PUNTO GIOCO
via F. Cerlone,12/14 Napoli
tel. 081 2392970

»SCABINI GIOCATTOLI
via C. Reta, 5r Bolzaneto (GE)
tel. 010 7404901

»RISPARMIONE BORNATE
c.so Valsesia,44 Piemonte
tel. 0163 459392

»SCACCOMATTO
via Flavia, 8T Ladispoli (RM)
tel. 06 9949039

»SOFTWARE NEWS SHOP
via Deledda, 18 Moncalieri (TO)
tel. 011 6812582

»THE GAME
via Somalia ,112 Roma
tel. 06 8603424

»TOYS E VIDEO GAMES
v.le Dante, 13 Cassino (FR)
tel. 0776 22014

»TRIOZON INFORMATICA
v.le Bruno Buzzo, 16 Porto
S.Giorgio Marche tel. 0734 678034

»VIDEO FANTASIA
via Marsala,42 Fallonara (AN)
tel. 071 914010

»VIDEO IN 86
via Attilio Ambrosini,58 Roma
tel. 06 5941513

»VIDEO GIOCHI ESSE
via Liberta ,216/218 Portici (NA)
tel. 081 7768800

»VIRTUAL GAME
via Romana,81 Nettuno(RM)
tel. 06 9806515

»VIRTUAL GAME 2
via St.Anselmo, 126 Aosta
tel. 0165 231537

»VECO s.r.l.
c.so Lombardia,135 (TO)
tel. 011 545542

»VIDEO ELITE CLUB
via Brago,6-8 S.Salvatore
Monferrato tel. 0131 238086

»VIDEOLANDGAMES
via Rismondo, 4 Trieste
tel. 040 369993

»VIDEOTECA LA COCCINELLA
via dei Gasperi, 2 Nola (NA)
tel. 081 8239321

»VIDEO GAMES
via M.SS. Liberatrice, 36 (VT)
tel. 0761 321042

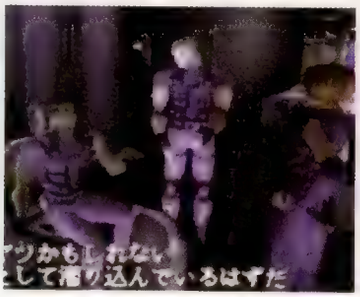
»VIDEO POINT
via Papigliano, 4 r Genova
tel. 010 5803680

Giochitalia®
Roma via Montepulciano, 10/16
Tel. 0670393105 - 0670305454
Fax 0670304778
e-mail : Giochitalia@MCLINK.it

DINO CRISIS

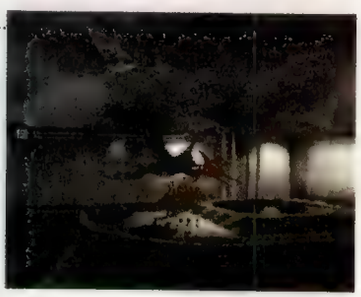
Per tutti coloro che si stanno struggendo nell'attesa del nuovo capitolo della saga di **Resident Evil**, ecco che Capcom questo mese ci propone una versione "giurassica" del suo celeberrimo *survival horror game*...

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Flagship
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione/avventura



ANALOGAMENTE A QUANTO AVVENIVA IN RESIDENT EVIL, ALCUNI DEGLI OGGETTI PRESENTI NEL VOSTRO INVENTARIO (ARMI, MEDICINALI E VIA DICENDO) POTRANNO ESSERE COMBINATI TRA LORO.

Si ringrazia **Crazy Video** per il gioco.



QUANDO VENITE ABBRANCATI DA UN NEMICO, L'UNICO MODO PER DIVINCOLARVI DALLA SUA PRESA (E SALVARVI LA VITA) CONSISTE NEL COMINCIARE AD AGIRE FURIOSAMENTE SUI TASTI DEL JOYPAD.

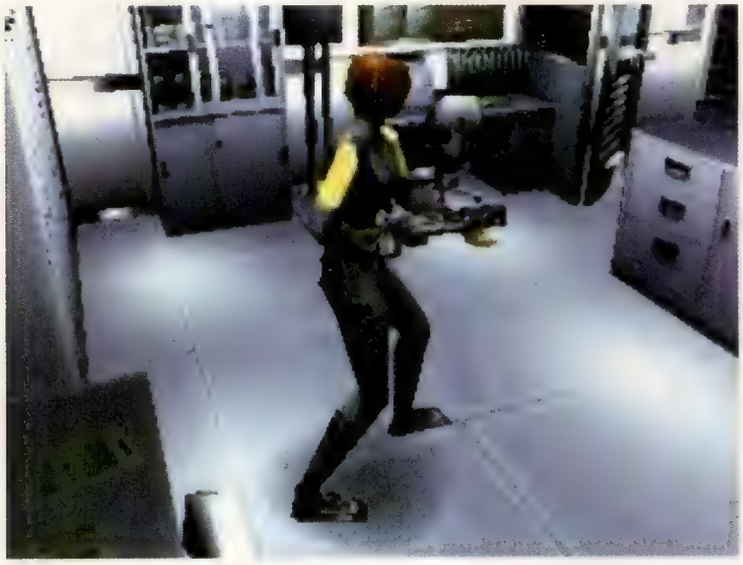
COME VOLEVASI DIMOSTRARE, LA gustosa comica del ritiro dai negozi della penisola di tutti i CD di **Resident Evil** si è risolta in un'enorme bolla di sapone. Una volta tanto la nostra bistrattata giustizia italiana pare aver fatto un buon lavoro e credo che tutti siano ormai a conoscenza della sentenza con la quale è stato ordinato il dissequestro delle copie del suddetto gioco, assolto senza troppi problemi dall'accusa di "danneggiare lo sviluppo psichico degli adolescenti", istigandoli tra l'altro a manifestazioni di violenza. Purtroppo però, è forse ancora presto per tirare definitivamente un sospiro di sollievo: ora che abbiamo appurato che a noi videogiocatori è consentito aggirarci per le locazioni di Raccoon City a far fuori i nostri cari vecchi *zombie*, non vorrei che a qualche esaltato membro di un fantomatico "Ente per la protezione dei dinosauri", venisse in mente di ergersi a paladino dei diritti dei rettili preistorici, protestando contro gli atti di violenza perpetrati ai danni dei poveri velociraptor protagonisti del nuovissimo **Dino Crisis**, e impedendoci così di godere della magnificenza di un titolo che, come vedremo più avanti, potremmo per diversi aspetti considerare come un nuovo capitolo della saga di **Resident Evil**.

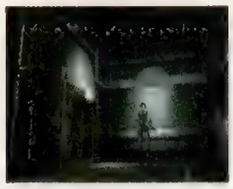
LA TRAMA

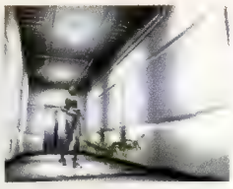
Una volta caricato il CD e selezionata l'opzione *New Game* dal menù principale, il gioco si aprirà mostrandovi, prima del classico FMV introduttivo, la schermata di un computer, dalla quale, esaminando una serie di messaggi di posta elettronica, potrete ottenere le prime indicazioni sulle missioni da compiere e sugli avvenimenti che costituiscono gli antefatti all'avventura. Le vicende sono collocate temporalmente in un futuro abbastanza prossimo e il tutto prende avvio dalla scoperta fatta da un agente infiltrato, secondo la quale un famoso scienziato, il Professor Kirk, creduto morto da tempo dai suoi colleghi, si è in realtà rifugiato su un'isola sperduta (tale Ibis Island) per completare, lontano da occhi indiscreti, alcuni esperimenti volti ad individuare una nuova fonte di energia pulita. Purtroppo qualcosa negli esperimenti del professore dev'essere però andata per il verso sbagliato poiché Ibis Island si è in poco tempo trasformata in un vero e proprio parco preistorico, riempiendosi di un impressionante campionario di creature credute estinte ormai da milioni di anni. Le missioni che dovrete portare a compimento saranno dunque le seguenti: recarvi sull'isola come membro di una speciale forza operativa, recuperare il professore, individuare il nesso esistente tra le sue ricerche e gli strani avvenimenti verificatisi sull'isola e, ultimo ma non meno importante, tornare a casa vivi! Dopo il *briefing* iniziale, un FMV ottimamente realizzato (sia per la notevole qualità dei disegni in computer grafica che per la perfetta regia delle scene) vi mostrerà i membri della vostra squadra che si paracaduteranno sull'isola; sfortunatamente, come avrete modo di vedere, uno di loro farà un'immediata quanto definitiva conoscenza con la prima delle terribili insidie di Ibis Island: un gigantesco quanto famelico T-Rex.

LA PROTAGONISTA

A giudicare dalla tendenza degli ultimi anni, sembra che nel mondo dei videogiochi i personaggi femminili siano molto apprezzati, soprattutto quando vengono messi a recitare il ruolo di protagonisti di un'avventura. Nel pieno rispetto della moda lanciata da **Tomb Raider**, ecco dunque che pure in **Dino Crisis** vi trove-







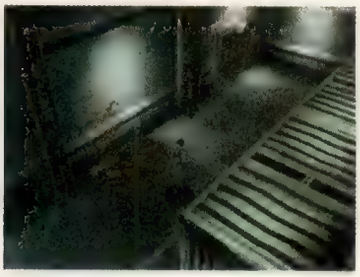
rete a vestire i panni di una procace, ma al tempo stesso assai combattiva donzella (Regina), in grado di maneggiare le armi e di difendersi con una tale sicurezza da non aver nulla da invidiare neppure al più nerboruto dei propri colleghi maschi. L'azione prende avvio direttamente all'interno della base di Ibis Island dove si presume sia nascosto il Professor Kirk e, all'inizio, dovrete seguire le direttive dei vostri due compagni di squadra con i quali, in ogni caso, successivamente continuerete a mantenervi in contatto radio. Non appena la protagonista rimarrà da sola, potrete cominciare a condurla nell'esplorazione della base, facendola muovere tra le varie locazioni nella stessa identica maniera di quanto avveniva nei due **Resident Evil** (ovvero: cerca la chiave, apri la porta, raccogli l'oggetto, e così via). Rispetto a questi ultimi due titoli, pure il sistema di controllo è stato conservato quasi *in toto*: con la croce direzionale del *joypad* (anche in questo caso i comandi di tipo analogico non sono stati supportati) sposterete sullo schermo il vostro personaggio (che potrà correre o camminare a seconda che stiate premendo o meno l'apposito tasto), mentre agendo sui vari pulsanti del *controller* potrete impugnare ed utilizzare l'arma con la quale siete equipaggiati, accedere al menù con l'inventario e le mappe delle varie aree o far eseguire a Regina delle determinate azioni (a seconda delle circostanze: aprire una porta, raccogliere un oggetto, azionare un interruttore e così via). L'unica novità è costituita dalla predisposizione di un apposito tasto grazie al quale potrete far eseguire alla vostra eroina sullo schermo una repentina rotazione di 180°, particolarmente utile quando, nel prosieguo dell'avventura, vi troverete ad affrontare gruppi di nemici che vi attaccheranno da più lati.

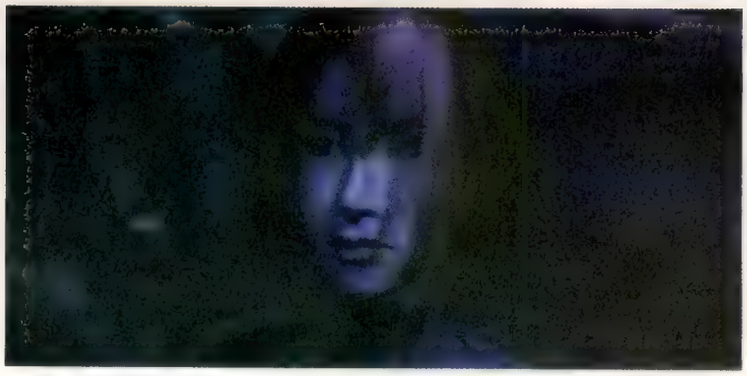
L'AZIONE

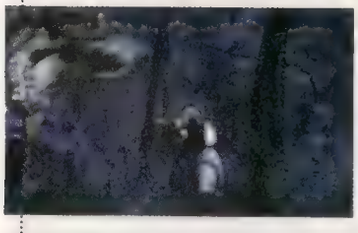
Nonostante il fatto di dover affrontare orde di velociraptor, pterodattili, T-Rex e via dicendo, possa ad una prima impressione far pensare a **Dino Crisis** come ad un titolo nel quale l'azione pura ed i combattimenti prendano nettamente il sopravvento sulla fase di esplorazione delle locazioni e più in generale sulla fase nella quale all'utente è richiesto di "ragionare", posso assicurare che, similmente a quanto avveniva in **Resident Evil**, i programmatori sono riusciti nel difficile compito di creare il giusto equilibrio tra utilizzo della forza bruta e sfruttamento della materia grigia del videogiocatore. Sebbene i dinosauri siano infatti certamente più agili e intelligenti nei loro attacchi, rispetto ai lenti e prevedibili *zombie*, l'azione non si riduce mai ad un becero quanto noioso esercizio di tiro ai danni di tutto ciò che vi si presenta davanti. Inoltre, come avrete modo di notare, invece di spingervi ad attaccare ogni nemico sistematicamente, il gioco in diversi casi vi incentiverà a riflettere sull'opportunità di ricorrere a soluzioni alternative: le munizioni a disposizione sono sempre piuttosto limitate e, nonostante gli incontri ostili non siano poi così frequenti come si potrebbe supporre, in qualche occasione vi converrà risparmiare le armi accontentandovi di una poco dignitosa, ma tatticamente assai utile, fuga. Rispetto a **Resident Evil** ho trovato invece che in **Dino Crisis** sia stato fatto un piccolo passo indietro per quanto riguarda l'atmosfera dell'avventura: in quest'ultimo titolo mi è sembrato infatti di non riuscire a cogliere (o quantomeno di cogliere in maniera assai minore) quella sensazione di angoscia e di paura per "ciò che mi potrebbe succedere una volta girato l'angolo" che credo abbia sperimentato chiunque si sia avventurato almeno una volta per le strade di Raccoon City. Forse sarà per colpa dei dinosauri che, temibili quanto volete, sono in ogni caso sicura-

L'UTILIZZO DI SCRITTE IN SOVRIMPRESSIONE QUASI COMPLETAMENTE IN GIAPPONESE COMPROMETTE SOLO MINIMAMENTE LA FRUIBILITÀ DEL TITOLO: IN OCCASIONE DI ALCUNI ENIGMI OCCORRERÀ SEMPLICEMENTE FAR LAVORARE UN PO' DI PIÙ IL CERVELLO. IL PARLATO, INVECE, È TUTTO IN INGLESE.

LA NOTEVOLE QUALITÀ DELLA GRAFICA IN *REAL TIME* FA SÌ CHE, NELLE FOTO, I FONDALI POLIGONALI RISULTINO QUASI INDISTINGUIBILI RISPETTO AGLI SFONDI IN *BITMAP* CHE VENIVANO INVECE IMPIEGATI IN RESIDENT EVIL.





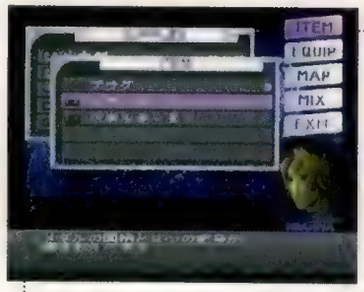


GIUSTO PER PREPARARVI ALL'ATMOSFERA DEL GIOCO, IL FMV INTRODUTTIVO VI FARÀ ASSISTERE ALLO SBRANAMENTO IN DIRETTA DI UN MEMBRO DEL VOSTRO TEAM.

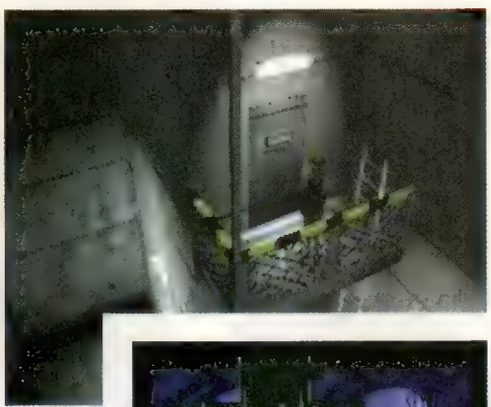
mente meno inquietanti e raccapriccianti di un qualsiasi *zombie*, o forse sarà per una strana impressione di *deja vu* che aleggia nel gioco, ma tant'è, difficilmente in **Dino Crisis** mi è capitato di provare quegli stupendi brividi di paura lungo la schiena sperimentati più volte vestendo i panni di Jill Valentine o di Leon Kennedy. Va aggiunto che anche l'effetto novità di alcune situazioni di gioco è ormai andato quasi del tutto perso: per avere un'idea di quello che intendo basta che facciate mente locale e cerchiate di ricordarvi quelle famose scene da colpo apoplettico di **Resident Evil** nelle quali, ora dei corvi, ora dei cani, ora delle braccia di *zombie*, sfondavano all'improvviso i vetri di una finestra e vi attaccavano cogliendovi ancora storditi per lo spavento. Bene, la stessa scena, stavolta con protagonisti i dinosauri, vi verrà proposta più volte anche in **Dino Crisis**, solo che stavolta l'effetto sorpresa, un po' inflazionato, mi pare non riesca ad avere più la stessa efficacia che aveva prima (traduzione: stavolta non me la sono fatta sotto come nelle altre occasioni!).

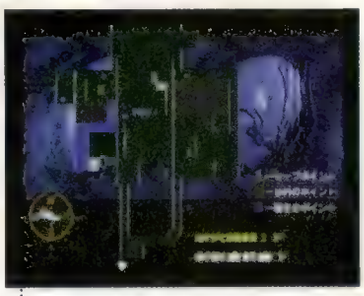
NEW LOOK

La novità più interessante proposta da **Dino Crisis** rispetto a **Resident Evil** è sicuramente costituita dall'introduzione della grafica con ambientazioni realizzate in *real time* al posto dei fondali con disegni in *bit-map* (sicuramente molto belli da vedere, ma allo stesso tempo abbastanza limitanti) che venivano utilizzati in precedenza. A tal proposito va subito detto che, se l'impatto visivo assicurato non è del tutto all'altezza di quello di **Resident Evil** (in ogni caso le *texture* che ricoprono i fondali sono di altissima qualità e, per fare un paragone, si mantengono sempre a chilometri di distanza da quanto visto nel globalmente ottimo, ma graficamente mediocre, **Silent Hill**), l'impiego del *real time* consente zoomate e movimenti della telecamera virtuale assolutamente scenografici e spettacolari. Nonostante nella gran parte delle locazioni il punto di ripresa della telecamera rimanga fisso come avveniva in precedenza (e all'utente comunque non venga mai data la possibilità di cambiarne la posizione), quando quest'ultima comincia a spostarsi (di solito in occasione di situazioni di particolare tensione), la regia delle scene regala all'azione momenti di notevole drammaticità. Altre novità, rispetto a **Resident Evil**, sono costituite dall'introduzione di un nuovo sistema di salvataggio (invece di dover andare alla ricerca dei famigerati tamponi di inchiostro questa volta vi basterà semplicemente entrare in alcune



TRA LE MUNIZIONI A DISPOSIZIONE DI REGINA SI SEGNALA LA PRESENZA DI ALCUNI DARDI TRANQUILLANTI CHE VI TORNERANNO ASSAI UTILI NEL PROSIEGUO DELL'AVVENTURA.





IL FATTO CHE NELLA MAPPA VENGA INDICATA LA STANZA IN CUI VI TROVATE, MA NON LA POSIZIONE ESATTA ALL'INTERNO DI QUEST'ULTIMA, GENERA UN PO' DI PROBLEMI D'ORIENTAMENTO AL MOMENTO DI SCEGLIERE LA PORTA ATTRAVERSO LA QUALE PROSEGUIRE.

apposite *save room*, dove potrete registrare la vostra posizione di gioco senza alcun limite in quanto a numero di salvataggi), dalla sostituzione del baule-inventario con un nuovo dispositivo di stoccaggio degli oggetti (il funzionamento è simile, ma questa volta dovrete usare le cosiddette *Emergency Box*) e dall'utilizzo di una serie di nuovi enigmi e rompicapi finalmente più impegnativi ed ingegnosi: forse non saremo al livello dei veri e propri capolavori di enigmistica visti in **Silent Hill**, ma almeno si è evitato di riproporre quegli "insulti all'intelligenza dei videogiocatori" che caratterizzavano **Resident Evil 2**. In definitiva **Dino Crisis** si conferma un ottimo prodotto praticamente sotto ogni punto di vista e, nonostante la formula del *survival horror game* cominci ad avere una certa età e di conseguenza non possa più puntare sul fattore sorpresa, posso garantire che coloro che hanno amato i due **Resident Evil** (e chi tra gli utenti PlayStation non l'ha fatto?) acquistando questo titolo non rimarranno assolutamente delusi. Unica riserva: i videogiocatori più smaliziati non dovrebbero impiegare più di una settimana per portare a termine l'avventura, ma c'è poco da fare, questo pare essere un difetto congenito a tale genere videoludico, quindi, come si suol dire: prendere o lasciare, *tertium non datur*...

Igor Berzi

VOTO **91%**

HARD-STORE
Vendita per corrispondenza e all'ingrosso Computers & Videogames

GAME ENHANCER 5
PRO ACTION REPLAY 2
RENDE LA TUA PLAYSTATION UNIVERSALE SENZA IL CHIP!
CODICI SEGRETI E VITE INFINITE - MENU' ITALIANO!

SOLO DA NOI!
MODIFICA TURBO!!!
overclocca la tua playstation da 66.7 Mhz a 95 Mhz!!!
Completa di istruzioni per l'installazione FAI DA SE!

COPYALL 4.0

Sistema di backup senza l'utilizzo di un PC.
Copie fisiche via SCSI attraverso la rivoluzionaria scheda COPYALL 4.0
Prezzo vantaggiosissimo!

NEW MP3 ENHANCER!
permette la lettura di file audio MP3 scaricabili direttamente da INTERNET!
Svolge inoltre le stesse funzioni della GAME ENHANCER 5!

RICERCHIAMO RIVENDITORI!!
alcuni prezzi per privati... CD-R vuoti da lire 1.400+IVA

PlayStation
DREAMCAST

CHIP DI MODIFICA!!!
kit completo di chip, istruzioni e foto a colori per modifica "fai da te"
ATTENZIONE! disponibili i nuovissimi CHIP STEATLH per i nuovi giochi antimod!

PLAYSTATION 9002 + 2° Dualshock + Modifica STEATLH a prezzo imbattibile! Tel.
Memory card 120 bl. - lire 28.800 Ivate

WWW.HARDSTORE.COM - Acquisti ON LINE
Tel. 0461/390603-921287 FAX 0461/397644
C.so 3 Novembre, 72 - 38100 TRENTO

RIPARIAMO QUALSIASI PLAYSTATION!!!
HARD-STORE

REVIEW

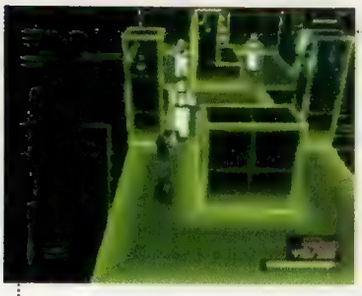
METAL GEAR SOLID INTEGRAL

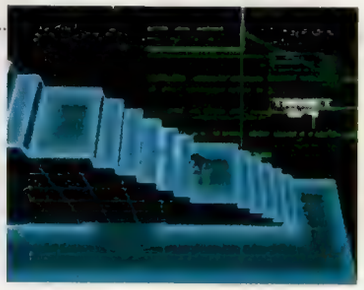
In un'unica confezione i due CD di **Metal Gear Solid** ed un disco aggiuntivo contenente oltre 300 missioni di addestramento. Cosa volete di più?

NEL *VR TRAINING DISC* LE POSSIBILITÀ DI SCELTA PER QUANTO RIGUARDA I TIPI DI MISSIONI DA AFFRONTARE SONO TALMENTE NUMEROSE CHE ALL'INIZIO RISCHIERETE DI PERDERE L'ORIENTAMENTO TRA I VARI MENU.

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Sneak'em up

Si ringrazia **Atlantide** per il gioco.





GRAN PARTE DELLE AMBIENTAZIONI DEL *VR TRAINING DISK* SONO REALIZZATE CON GRAFICA *FLAT SHADED* (IN PRATICA SONO PRESENTI SOLO DEI GROSSI POLIGONI PARALLELEPIPEDALI PRIVI DI *TEXTURE*) CHE NON RENDE ASSOLUTAMENTE GIUSTIZIA ALLA MAGNIFICENZA DEL GIOCO ORIGINALE.

SUL FATTO CHE METAL GEAR SOLID sia un titolo fuori dal comune sotto diversi aspetti, penso che più o meno siamo tutti d'accordo. In pratica, si potrebbe dire che con le avventure dell'ormai celeberrimo Solid Snake, gli utenti PlayStation siano stati introdotti in una nuova dimensione del divertimento digitale. Mai in precedenza infatti, la console di casa Sony (purtroppo già da tempo praticamente fossilizzatasi nell'offerta di una serie di generi videoludici ben predefiniti) aveva potuto contare su un gioco che nello stesso tempo fosse caratterizzato, oltre che da una qualità della realizzazione tecnica vicina alla perfezione e da una trama supercoinvolgente e degna della migliore *spy-story* di Tom Clancy, anche da una componente innovativa assolutamente imprevedibile ed inaspettata (beh, forse coloro che già conoscevano Hideo Kojima, qualcosina di "spettacolare" magari se l'attendevano...). Il fatto è che, a tutt'oggi, nonostante qualche tentativo di imitazione (come il pur valido **Syphon Filter**), **MGS** rimane un titolo unico e non paragonabile a null'altro che a sé stesso. Appare quindi una notevole sfida la decisione di Konami di pubblicare, con **Metal Gear Solid Integral** una versione riveduta, corretta e arricchita di un prodotto già praticamente perfetto.

SNEAK'EM AGAIN, SNAKE...

I primi due CD dei tre che troverete all'interno della confezione sono quelli del gioco originale che, diversamente da quanto ci si sarebbe potuto aspettare, come trama, successione degli eventi e retroscena svelati durante l'avventura, non si discosta per nulla da quanto visto nella prima versione. Immagino già la delusione disegnata sul volto dei tanti fan di Solid Snake, ma purtroppo le novità apportate a questo **MGS** riguardano esclusivamente tutto quanto fa da contorno all'azione vera e propria e, in pratica, si traducono in speciali *goodies* e modalità extra (giusto per citare un paio di esempi, segnalo le opzioni che consentono di ricominciare il gioco utilizzando una visuale in soggettiva in stile **Doom** o di cambiare l'abbigliamento del protagonista scegliendo tra un paio di nuove *mise*), ottenibili completando il gioco nel rispetto di determinati parametri (non superare un certo tempo massimo totale, non uccidere più di un certo numero di nemici, e così via). Evitando di dilungarmi nella descrizione del funzionamento del gioco (che penso sia ben noto a tutti), terrei invece a sottolineare alcune sensazioni che ho provato rimettendomi nei panni di Snake a mesi di distanza dalla data nella quale ho terminato la versione originale di **Metal Gear Solid**. All'atto di inserire il primo CD nella console infatti, dentro di me ero abbastanza infastidito dall'idea di dovermi sorbire un'altra volta un titolo che, pur eccezionale, avevo già da tempo esplorato in ogni suo meandro. Una volta tanto il piacere puro della scoperta di un nuovo *game* avrebbe dovuto essere immolato alla causa della recensione: la mia missione era solo quella di provare il gioco per individuarne le eventuali differenze rispetto alla versione precedente. Ebbene, mi sono bastati cinque minuti con il *joypad* in mano per ripiombare completamente nella sindrome da "**Metal Gear** dipendenza", e, mentre scorrevano le immagini della geniale introduzione in perfetto stile cinematografico (per intenderci quella con i nomi dei programmatori che compaiono in sovrimpressione mentre voi state già giocando) e le mie mani venivano scosse dai primi sussulti del Dual Shock (credo che a tutt'oggi **MGS** sia il titolo che meglio di ogni altro sia riuscito a sfruttare le possibilità del *controller* vibrante Sony: come non ricordare, tra le mille trovate, l'inquietante dimostrazione di forza di Psycho Mantis?), il coinvolgimento nelle vicende narrate mi ha riassalito in modo tale che, senza accorgermene mi sono trovato a spegnere la console dopo un salvataggio che segnalava già più di due ore di gioco! Anche una volta terminato, **MGS** è uno di quei pochi titoli ai quali vale la pena di rigiocare daccapo almeno una volta...

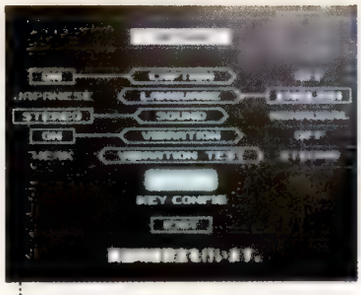
VR TRAINING DISC

Il terzo CD contenuto nella confezione, denominato *VR Training*, costituisce la vera grossa novità di **MGS Integral**. Si tratta infatti di una sorta di *data disc* aggiuntivo con ben 300 differenti missioni di allenamento, suddivise in varie categorie e tipologie, ciascuna delle quali, ovviamente, accessibile solo al completamento della precedente. Per capire che tipo di missioni siano quelle del *VR Training*, basta che vi ricordiate il funzionamento degli *stage* di allenamento utilizzati nel **MGS** originale per far prendere confidenza all'utente con i

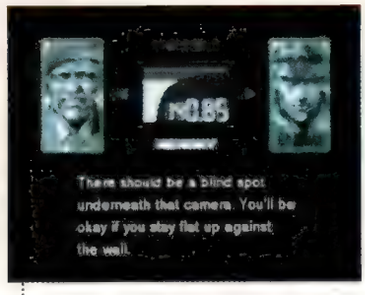
controlli e la meccanica dell'azione. Nonostante, come vedremo più avanti, in alcuni casi vengano utilizzate delle ambientazioni simili a quelle viste nel gioco vero e proprio, gran parte delle missioni si svolgono in locazioni ristrette e caratterizzate da sfondi disegnati per mezzo di una (a dire il vero non proprio esaltante) grafica *flat-shaded*. La varietà delle missioni è veramente incredibile: in pratica vi sarà consentito allenarvi nell'utilizzo di qualsiasi tipo di arma o nell'eliminazione/aggiramento di qualsiasi nemico abbiate incontrato nel gioco vero e proprio. Le modalità principali tra le quali scegliere sono quattro: *Sneaking, Weapon, Advanced* e *Special Mode*. Mentre le prime tre potrebbero essere considerate nient'altro che un'evoluzione del vecchio *Training Mode* di **MGS** (stavolta potrete però decidere se affrontare i vari *stage* in versione *Time Attack* o con la presenza di un semplice tempo limite, limitandovi a colpire bersagli passivi o affrontando soldati armati, utilizzando una determinata arma o muovendovi a mani nude, e così via), nella modalità *Special* potrete accedere ad una serie di missioni che, come subito vedremo, potrebbero costituire per conto loro un gioco a sé stante. Le sezioni in cui è diviso lo *Special Mode* sono: *1 Min Battle* (eliminazione del maggior numero di obiettivi nel tempo di un minuto); *VS 12 Battle* (eliminazione di 12 nemici avendo a disposizione un arsenale limitato); *Mystery* (questo c'entra poco con **MGS**, ma è bellissimo! In pratica vi dovrete trasformare in emuli di Sherlock Holmes, poiché stavolta il vostro compito sarà quello di esaminare alcuni cadaveri, raccogliere gli indizi e risalire all'autore dei vari delitti. Esempio: nel primo dei dieci livelli, vicino ad un cadavere è situato un corridoio nel quale la telecamera, attaccata in origine in alto sul muro, è stata divelta. Nella stanza successiva troverete i tre indiziati di cui due sono piccoli e l'altro è un vero gigante: chi sarà stato a passare nel corridoio e a uccidere il malcapitato urtando poi nella telecamera?); *Puzzle* (dovrete risolvere alcune situazioni nelle quali è richiesto principalmente l'uso del cervello. Esempio: dovrete eliminare sette guardie ferme immobili a una certa distanza l'una dall'altra avendo a disposizione solo sei bombe); *Variety* (un mix di tutto quanto proposto nelle altre sezioni); *VR Mission* (in pratica una riproposizione di quanto visto nell'originale **MGS**); *Ninja* (in questo caso dovrete completare tre missioni vestendo i panni nientemeno che del ninja nemico di Snake). Come avrete potuto constatare dunque, nel *VR Training Disc* di carne al fuoco ce n'è veramente tanta e, nonostante a lungo andare le missioni possano cominciare a sembrare un po' ripetitive, il fatto che molte delle sezioni vengano rese accessibili solo al completamento di quelle precedenti, fa sì che l'utente venga sempre incentivato a perseverare nella sfida. A questo punto le conclusioni sono molto semplici: coloro che ancora non possiedono il gioco originale, si precipitino subito a comprare **MGS Integral** e si troveranno tra le mani uno di quei titoli che giustificherebbero da soli l'acquisto di una PlayStation. Se invece fate parte dei molti che hanno già avuto modo di vivere le avventure di Snake... beh, direi che questa è l'occasione giusta per riscoprire quella che in futuro sarà di certo ricordata come una pietra miliare nella storia dei *videogames*.

Igor Berzi

VOTO **95%**



NELLA SCHERMATA DELLE OPZIONI È POSSIBILE DECIDERE SE UTILIZZARE I SOTTOTITOLI IN INGLESE O IN GIAPPONESE...



...MENTRE I DIALOGHI SONO COMPLETAMENTE IN INGLESE: COLORO CHE HANNO GIÀ GIOCATO ALLA VERSIONE ITALIANA POTRANNO COSÌ APPREZZARE LO STUPENDO DOPPIAGGIO DELLA VERSIONE NTSC.

CERTO, DISTRUGGERE DEI BERSAGLI INANIMATI SARÀ ANCHE DIVERTENTE, MA VOLETE METTERE IL GUSTO DI CENTRARE UN NEMICO DRITTO DRITTO IN MEZZO AGLI OCCHI (MI RACCOMANDO PERÒ: FATELO SOLO SUL MONITOR E NON SPARGETE LA VOCE, SENNÒ POI CI RITIRANO DAI NEGOZI PURE MGS!).

PERSONA 2: INNOCENT SIN

Molti vecchi edifici sono protagonisti di misteriose leggende. Sfortunatamente per gli allievi della Seven Sisters High School, la maledizione che grava sulla loro scuola corrisponde a realtà...

Versione:	Giapponese
Casa:	Atlus
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	RPG

ECCO TRE DIFFERENTI TECNICHE PER CONQUISTARE I PROPRI AVVERSARI: L'APPROCCIO SEXY, IL SERVIZIO FOTOGRAFICO E L'INTERVISTA.

Si ringrazia **BG Games** per il gioco.

REVELATIONS: PERSONA HA AVUTO IL pregio di portare a conoscenza del mondo occidentale la lunga saga di giochi di ruolo e simulazioni **Megami Tensei**. Il discreto successo ottenuto dal gioco sul mercato americano ha convinto Atlus circa le potenzialità di vendita di un eventuale *sequel*, specificatamente pensato per una più ampia fascia di pubblico. Con **Persona 2: Innocent Sin** sono stati abbandonati quegli elementi di gioco che rendevano la saga essenzialmente adatta agli appassionati degli RPG in favore di un look più attuale. Per evitare di deludere i propri fan, Atlus ha però attentamente evitato di apportare modifiche che rischiassero di sconvolgere la brillante meccanica di gioco del precedente episodio. **Persona 2: Innocent Sin** conserva quindi il medesimo fascino e l'originalità che hanno da sempre caratterizzato *sequel* e *spin-off* di **Megami Tensei**.

UNA GUERRA PERSONALE

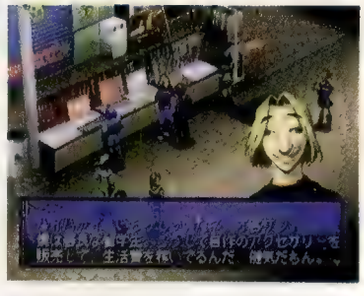
Persona 2: Innocent Sin è ambientato tre anni dopo gli avvenimenti descritti nell'episodio precedente e presenta un cast di protagonisti in buona parte rinnovato. La trama verte principalmente su una maledizione lanciata sull'emblema della scuola che sembra provocare strane malattie agli allievi. Gli studenti Suo Tatsuya, Lisa "Ginko" Silverman e Eikichi "Michelle" Mishina decidono d'investigare sull'accaduto. Le loro indagini li porteranno a scoprire di essere in grado di evocare dei demoni chiamati Persona: grazie ad essi, gli studenti sono in grado di lanciare incantesimi dagli effetti più disparati. Un notevole aiuto viene loro

PARTICOLARI SEQUENZE DI MAGIE CONSENTONO DI REALIZZARE ATTACCHI COMBINATI.

offerto dalla giornalista Maia Amano e dalla fotografa Yukino Mayuzumi che, con la loro maggiore esperienza nell'uso dei Persona, contribuiranno ad aumentare il potere offensivo del gruppo. Per quanto l'ambientazione sia differente, in questo *sequel* sono stati inseriti diversi legami con il primo **Persona** in modo da accontentare gli appassionati della saga. Chi ha giocato al *prequel* potrà quindi conoscere nuove informazioni e curiosità sulle persone incontrate nel capitolo precedente. La trama del gioco è ora molto più curata, così da offrire al giocatore una storia solida, interessante e divertente. Per ovviare in parte alla linearità dell'evoluzione del gioco, tipica degli RPG nipponici, Atlus ha inserito un inedito *Rumor System*: interagendo con i vari personaggi incontrati durante l'avventura è possibile venire a conoscenza di informazioni che influiscono sia sulle abilità dei personaggi che sulla trama. Di conseguenza i dialoghi assumono un'importanza nettamente maggiore rispetto agli altri giochi di ruolo. Chi è solito evitarli si consideri quindi avvertito...

DIFFERENTI PROSPETTIVE

La principale innovazione apportata da Atlus in **Persona 2** consiste nella sostituzione della visuale in soggettiva, impiegata per l'esplorazione dei *dungeon*, con una più pratica e dettagliata inquadratura in prospettiva. Sia le zone dedicate alla semplice esplorazione che quelle in cui si combatte condividono quindi il medesimo stile grafico. I fondali sono interamente poligonali, soluzione che consente una discreta interattività con gli oggetti e offre la possibilità di ruotare a piacere la visuale di gioco. E' stato inoltre applicato un effetto di trasparenza ad alcuni elementi del fondale, che si attiva prontamente quando ci si posiziona dietro di essi. L'impiego del 3D non ha impedito ad Atlus di creare ambientazioni di gioco ricche di dettagli e strutture, in alcuni casi addirittura animate. Il tutto è arricchito da effetti di luce che rendono alcune aree del gioco molto suggestive. L'unico difetto attribuibile ai fondali è l'impiego di una risoluzione piuttosto ridotta che li rende poco definiti. Diversi inesteti-



smi sono invece osservabili nei personaggi, per i quali si è preferito impiegare la classica grafica bidimensionale. Tra tutti gli elementi del nuovo motore grafico, le animazioni sono quelle che hanno goduto della minore evoluzione rispetto al passato. Praticamente immutata anche la mappa di gioco e grafica dell'interfaccia di combattimento. La prima consiste in un'immagine della città e dei suoi quartieri, nella quale si seleziona il luogo in cui ci si vuole dirigere tramite un menù. La seconda è nuovamente costituita da una semplice superficie piatta priva di fondale. A parte alcuni difetti del motore grafico, **Persona 2** rimane dal punto di vista puramente estetico il miglior episodio della saga. Atlus non si è risparmiata neppure per quanto riguarda la componente sonora. Il genere dei vari brani si diversifica a seconda dell'ambientazione e delle sensazioni che devono suscitare nel giocatore. In alcuni negozi, ad esempio, sono diffuse nell'ambiente musiche tipicamente nipponiche, mentre le sequenze più drammatiche sono sottolineate da un accompagnamento orchestrale. Presente anche il parlato, limitato però ad alcuni momenti chiave e ai combattimenti. Da sottolineare infine la presenza di svariate sequenze in *full motion*, caratterizzate da fondali molto curati, ma da animazioni dei personaggi estremamente limitate.

POTERE ALLA PAROLA

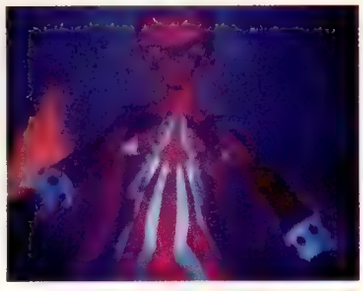
In quanto appartenente alla saga di **Megami Tensei**, **Persona 2** conserva le stesse razze di mostri presenti nei vari episodi che compongono la serie e l'abilità di comunicare con loro. Una volta attaccati, è infatti possibile cercare d'instaurare un dialogo con i propri avversari selezionando uno o più membri del proprio gruppo come interlocutori. A differenza di **Devil Summoner: Soul Hackers**, lo scambio di domande con i mostri comporta la scelta di una tecnica d'approccio selezionabile tra quattro differenti. Queste ultime variano a seconda del personaggio o del gruppo incaricato di contattare il mostro. Rispetto al primo **Persona**, la gestione dei dialoghi è stata semplificata. Riuscire ad ottenere buoni risultati non richiede più strategie particolarmente elaborate: una volta scoperta la giusta combinazione di azioni da compiere per rendersi amica una particolare razza di mostro, potrete replicarla ogni volta che incontrerete un esemplare appartenente ad essa. Se i vostri obiettivi sono però più complessi, la situazione si rende nettamente più difficile in quanto le domande a cui dovete rispondere variano di frequente. Ottenuta l'amicizia del vostro avversario, potete recuperare soldi, oggetti o delle carte speciali, utilizzabili per potenziare i propri Persona o generarne di nuovi. Mentre l'acquisizione di nuovi incantesimi avviene semplicemente con l'aumento del loro livello di esperienza, per variarne il tipo è necessario assegnare ai protagonisti nuovi Persona. La creazione di questi esseri può però avvenire solo nel Blue Velvet, un locale presente in ogni centro commerciale, frequentato da personaggi bizzarri. Accumulare le carte necessarie alla trasformazione richiede il dialogo con numerosi nemici. Dovete quindi cercare di bilanciare i combattimenti, necessari ad ottenere punti esperienza, e le discussioni amichevoli con i vostri avversari. Le battaglie comunque non mancano: la frequenza degli attacchi casuali è infatti fastidiosamente elevata. Il sistema di combattimenti impiegato da **Persona 2** è stato in parte semplificato rispetto al suo *prequel*. La luna e la posizione dei combattenti non influiscono più sull'andamento della battaglia. Come in **Soul Hackers**, all'inizio dello scontro il giocatore indica quali azioni devono compiere i personaggi. Una volta dato il via al combattimento, essi eseguono quanto avete loro ordinato finché non decidete di interrompere l'azione di gioco per assegnargli differenti comandi: una soluzione interessante che combina la dinamicità delle meccaniche in tempo reale con la versatilità di quelle a turni. Se preferite un sistema più classico, potete selezionare il *Manual Mode* tramite il menù presente nel sistema di combattimento. In questa modalità gli ordini vengono assegnati solo dopo che tutto il gruppo ha compiuto la propria azione di gioco. Un'ultima aggiunta riguarda la possibilità di scegliere l'ordine in cui i membri del vostro gruppo entrano in azione. Se si mettono in sequenza particolari tipi di magie è possibile combinarle per effettuare attacchi contemporanei dagli effetti devastanti.

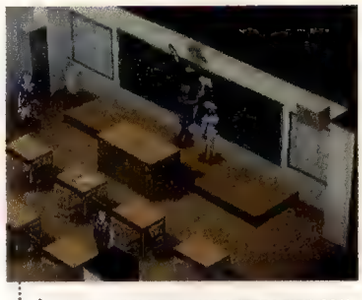
GIUDIZIO PERSONALE

Nonostante le semplificazioni apportate alla meccanica di gioco, **Persona 2** non è certo un titolo semplice da portare a termine. Dopo un inizio all'acqua di rose, destinato principalmente ad impratichirvi con le nuove opzioni disponibili, il gioco rivela il suo vero volto da degno successore della saga di **Megami Tensei**. Boss che attaccano in gruppo, incantesimi ad area che decimano in un istante i vostri personaggi, enigmi che richiedono un'attenta comprensione del testo per essere risolti... Tutti ostacoli superabili solo mantenendo elevato il livello di esperienza dei protagonisti e sfruttando l'ampio livello di personalizzazione offerto dal gioco. Vario, avvincente ed impegnativo, **Persona 2: Innocent Sin** si è rivelato una vera sorpresa da parte di Atlus. Non ci resta che sperare in un suo rapido adattamento per il mercato occidentale per poter godere a pieno di quanto il gioco offre.

Diego Cortese

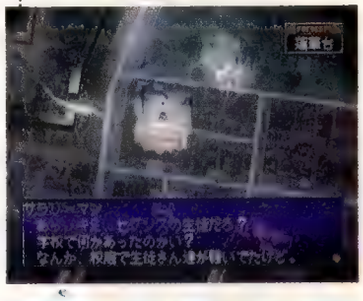
VOTO **89%**

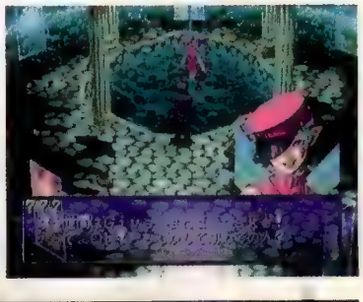


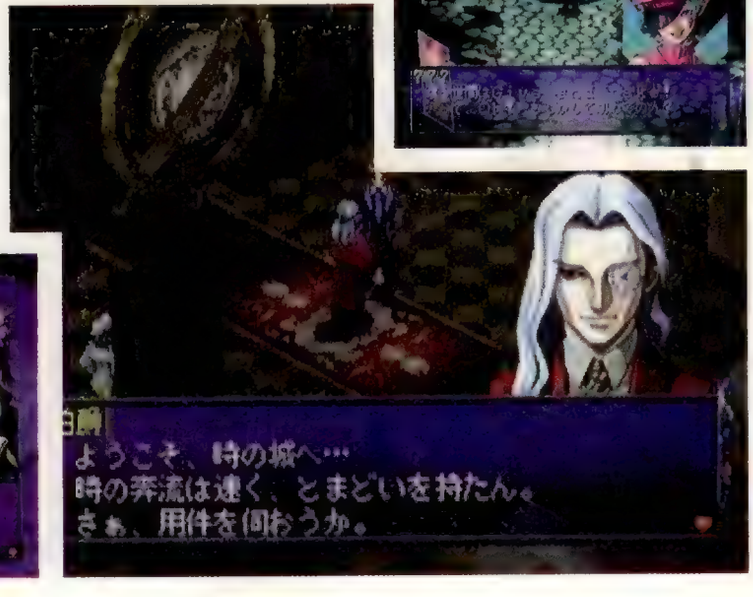


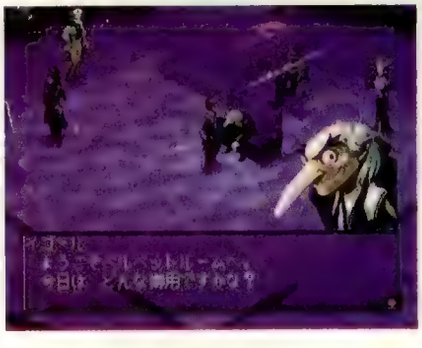
I PERSONAGGI POSSONO INTERAGIRE CON ALCUNI ELEMENTI DEL FONDALE.

IN PERSONA 2 I DIALOGHI ASSUMONO UNA MAGGIORE IMPORTANZA RISPETTO AGLI ALTRI GIOCHI DI RUOLO.









GUNGAGE

Videogiocatori, prostratevi! Adorate l'opera ultima di Sua Maestà Konami, la *softco* madre di storici pezzi d'arte. Videogiocatori, guardate **Gungage** e... e... ok, rialzatevi...

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	KCET
N°Giocatori:	1
Genere:	Action-shooting

IL TITONIA R. QUESTI FIORI SONO L'UNICO ELEMENTO IN GRADO DI APPORTARE UN MINIMO DI LONGEVITÀ A GUNGAGE. RACCOGLIENDOLI SI HA ACCESSO ALLE *GOODIES*.

GLI INTERMEZZI IN TEMPO REALE SONO POCHI E DI SCARSO LIVELLO: UN INDICE DELLA POCA CURA NELLA REALIZZAZIONE

IL RE È NUDO. IGNORATE PURE LA caduta libera della qualità media del *software* PlayStation. Gioite dei titoli di punta e non badate alla spazzatura digitale. Ma non potrete ignorare l'impoverimento creativo delle *software houses* storiche, fenomeno demoralizzante e sonnacchioso da mercato massificato. La storia è questa: Konami rilascia **Gungage**. Konami promuove **Gungage**. Konami vende **Gungage**. Cosa c'è di strano in questa sequenza? Beh... **Gungage**!

THE DARK SIDE OF THE MOON

L'ultimo prodotto sviluppato da KCET è un *action-shooting* con ambientazione futuristica che, come struttura di gioco, si adagia bellamente sulla strada aperta dal predecessore per eccellenza: **Tomb Raider**. A differenza del titolo Eidos, **Gungage** sacrifica però buona parte della componente esplorativa a vantaggio di un'azione marcatamente più *arcade*, votata alla distruzione di massa più che al *puzzle-solving*. A disposizione delle vostre manie di violenza avrete quattro personaggi (solo il primo selezionabile sin dall'inizio), ognuno munito di armi differenti e con caratteristiche proprie di agilità, velocità e potenza. Insomma, il tutto come da decennale tradizione. Il vostro scopo sarà quello di percorrere nove ambienti tridimensionali, caratterizzati dalla fondamentale linearità e dalle dimensioni spesso limitate, sbarazzandovi di ogni fastidioso essere vivente incontrato lungo la strada. A soccorrervi ci saranno i soliti potenziatori di arma e i rigeneratori di energia, oltre che alcuni *specials* che vi permetteranno di performare quei pochi attacchi speciali messi a disposizione dai programmatori. Alla base di tutto questo una trama dalle poche pretese, riassumibile nelle dieci-righe-dieci in inglese proposte al principio dell'avventura. Un varco spazio-temporale si apre tra il vostro mondo e una fantomatica Dark Moon, popolata da bestie di varia natura ed esseri dediti, com'è naturale, alla malvagità. Il pericolo è incombente e generoso di prospettive violente. Voi siete lì. Loro sono cattivi. Il resto potete facilmente immaginarlo...

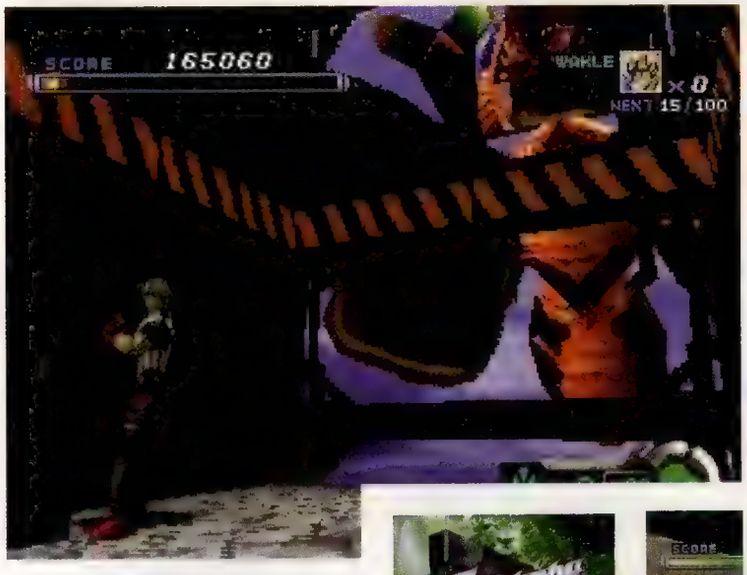
UN SALTO NEL PASSATO, ALLE ORIGINI DEL VIDEOGIOCO: LA COSCIA DI POLLO ENERGETICA!

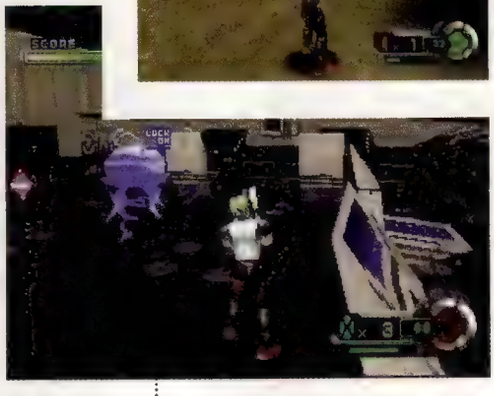
I FANS PIÙ INCALLITI DEGLI *SHOOTING* TROVERANNO IN GUNGAGE ALCUNI GIORNI DI SFIDA.

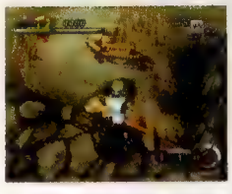
THE FIRST TIME...

Il primo impatto con **Gungage** non è univocamente definibile. La sensazione di "casa-dolce-casa-sparare-lo-so-fare" che pervade il videogiocatore sin dal principio è certamente incoraggiante. Bastano pochi secondi, infatti, per rendersi conto che avanzare e fare fuoco sono le due priorità da rispettare, mentre nessuno, se mantenuto alla distanza, viene a turbare i nostri desideri di sicurezza. In un'altra ottica si deve invece inquadrare il leggero spaesamento dovuto al sistema di controllo, che gioca a sfavore del gioco sin dal primissimo approccio. **Gungage** non introduce nessun tipo di controllo alternativo, sia chiaro; tant'è che i quattro pulsanti del *pad* Sony rispondono ai nomi di Fuoco, Salto, Cambio arma e Special. Più che altro è la gestione del mirino a lasciare inizialmente interdetti. Muovere il *d-pad* a sinistra o a destra equivale infatti a spostare il mirino lungo la linea dell'orizzonte, ruotando il busto del personaggio senza che però si muova la camera. Solo una volta raggiunto il bordo dello schermo la visuale si adegua e mostra nuovo campo sullo schermo. Questo porta ad alcune considerazioni. Nonostante quasi tutte le armi utilizzabili nel gioco abbiano a disposizione l'*auto-lock*, questo difficilmente funziona per i nemici posti troppo in alto rispetto alla linea dell'orizzonte o rispetto alla distanza. Ciò costringe inevitabilmente all'indesiderata raccolta di proiettili pesanti o di schiaffi assortiti, generosamente offerti da chiunque ci attacchi da posizione elevata: evento piuttosto dissacrante nonché irritante, non c'è che dire. Un altro rilievo riguarda ancora il *lock*, completamente inattivo su ogni tipo di cassa: distruggerne alcune vi prenderà perciò tempo e tedio, per la necessità di ricorrere alla mira manuale (L2). Ultimo punto su cui insinuare il dubbio è la già citata rotazione del busto non accompagnata dalla variazione di visuale, cosa che porta a situazioni tavolta fastidiose, nelle quali vi troverete a premere in avanti mentre il giocatore si muove baldanzosamente in

diagonale, perché con il busto non rivolto a ore 12. La cosa appare sconsigliata soprattutto nei casi (pochissimi, in effetti) dei salti di precisione. Ma non c'è muro di difficoltà che non possa essere superato con un po' di pratica, questo è certo, e **Gungage** non fa affatto eccezione. Per il resto, una volta adeguatisi agli standard richiesti, l'esperienza ludica viene inficiata solo in parte da questi problemi, vista anche la topografia tendenzialmente piana degli *stage* e la semplicità con la quale si può attaccare alla distanza. Da bravi videogiocatori codardi...







WHERE THE RIVER GOES...

Gungage scorre monotono e soave come un ruscello affaticato. E' sconsolante notare che la vostra principale preoccupazione durante il gioco sarà mantenere premuto il tasto di fuoco e uno dei tasti per lo spostamento laterale (L1 o R1), blastando a destra e a manca nello stesso, identico modo dal principio alla fine. Le scelte operate dai realizzatori di casa Konami per variare l'esperienza ludica lasciano infatti il tempo che trovano. Le differenze nelle caratteristiche fisiche dei personaggi sono di certo poco rilevanti, così come poca innovazione portano le diverse armi a disposizione di ognuno di essi. Anche nel caso del *character* più dotato di arsenale avrete pochi tentennamenti ad utilizzare sempre la medesima arma, preoccupandovi poco anche degli imprecisi o inefficaci *specials*. I quadri, dal canto loro, seppur vari come ambientazioni, non affascinano per struttura, lasciando indifferente il depresso videogiocatore. In questo caso solo l'idea di adeguare gli stessi ad ogni personaggio (variando l'ordine nei quali vanno affrontati, il punto d'ingresso e le sezioni visitabili) regala qualche minuto di curiosità e di potenziale soddisfazione. L'assenza di *items* gioca invece a netto sfavore dell'esperienza ludica. Oltre a potenziatori vari, sono infatti disponibili alla raccolta solo cristalli e fiori, che meritano però due discorsi differenti. I cristalli, accumulati nel numero di 100, regalano una vita extra. E fin qui nulla di strano. Il particolare è che in **Gungage** non è possibile salvare tra un quadro ed un altro, ma tutto il gioco va affrontato d'un fiato. Avendo a disposizione crediti infiniti, con i quali continuare e finire l'avventura alla prima partita (e in meno di un'ora se si è già esperti), le vite extra hanno quindi poco senso per l'indisciplinato videogiocatore tipo, incapace di privarsi dei *continue* e di molte ore di tempo libero da dedicare alla pratica. I fiori sono invece il miglior aspetto di questo prodotto Konami. Nascosti in ogni dove spronano alla ricerca e alla poca esplorazione permessa, regalando poi *goodies* minimali, ma un minimo soddisfacenti, e soprattutto, a parte qualche velleità della trama, facendo da unico filo conduttore tra i vari personaggi. Una volta raccattato un fiore, infatti, questo rimane nella vostra raccolta a prescindere dal *character* utilizzato, dando così senso al blocco della *memory card* consumato. In pratica ciò che più attrae di questo titolo votato al ferro e fuoco è proprio la minima componente esplorativa prevista, piccola fonte di diversificazione dell'esperienza ludica. Paradossale. Ciò che invece non attrae è il comparto grafico e sonoro del prodotto Konami. L'*engine* poligonale è infatti carente e, seppur poco sollecitato, mostra problemi di *clipping* e sporadici rallentamenti. Le *texture* appaiono scarne e non molto definite, spesso restie all'aggiornamento prospettico. L'aspetto globale di **Gungage** è per questo grezzo e tendente al quadrato. Peccato soprattutto per il tentativo di *character designing* accennato dagli sviluppatori e mandato così alle ortiche, e per le poche situazioni di gioco che, per furiosità e per accompagnamento musicale, meritavano di più. In questo modo, invece, anche l'impianto sonoro appare eccessivo e fastidioso perché non supportato da buone immagini. Insomma, il consiglio non può essere che uno: a meno che non siate degli appassionati cronici e inguaribili del genere evitate **Gungage**. Non alimentate le produzioni di scarso livello per nessun motivo. E non ditemi che non sono affatto diplomatico perché lo so già. Punto.

Ivan Fulco

VOTO **71%**

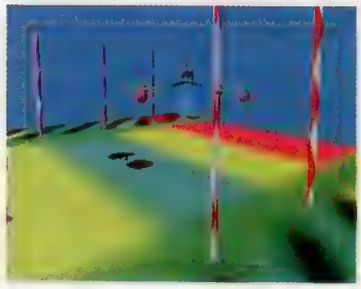
LO STAFF DI NEMICI REALIZZATI PER GUNGAGE È VERAMENTE DI ULTIM'ORDINE: AVRETE A CHE FARE SOPRATTUTTO CON COLIBRÌ MANNARI E BLATTE RIVOLUZIONARIE...

GUNGAGE NON PREVEDE IL CONTROLLO ANALOGICO MA SUPPORTA MOLTO VIGOROSAMENTE LE VIBRAZIONI DEL DUAL SHOCK. IN QUESTO CASO MI TERREI STRETTO IL *PAD*: POTREBBE VOLARE VIA...

R/C STUNT COPTER

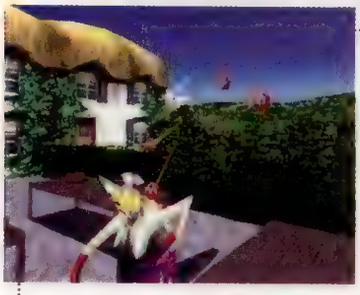
Avete sempre sognato di pilotare un elicottero radiocomandato, ma temete di rimetterci un dito? Niente paura: Shiny ha la soluzione ai vostri problemi!

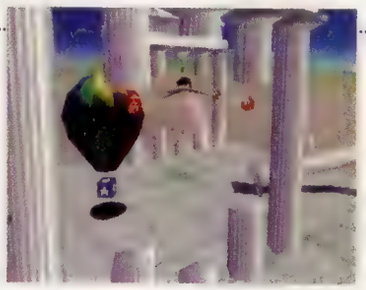
Versione:	Europea
Casa:	Virgin
Sviluppatore:	Shiny
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Simulazione



IN QUESTO LIVELLO BONUS DOVETE CERCARE DI... ER, FAR SFRACELLARE IL VOSTRO ELICOTTERO CONTRO IL BERSAGLIO DIPINTO SUL CAPANNONE: PIÙ VICINI SARETE AL CENTRO, MAGGIORE IL PUNTEGGIO OTTENUTO.

PER ESSERE UN GIOCO NATO DA UN semplice capriccio di David Perry (fondatore e leader di Shiny, nonché grande appassionato di radiomodellismo), **R/C Stunt Copter** ha avuto un'infanzia davvero difficile. I continui ritardi, le innumerevoli modifiche e il modesto impiego di risorse umane, limitate a due soli programmatori nella fase iniziale del progetto, avevano addirittura fatto temere la cancellazione del gioco, indicato sin dalle primissime fasi dello sviluppo come uno dei pochi titoli davvero originali su PlayStation. La stampa statunitense, in particolare, ha sempre seguito con grande interesse **R/C Stunt Copter**, ed è probabilmente questo il motivo che ha spinto Shiny a prestare più attenzione al proprio potenziale campione d'incassi; il team alle spalle del gioco è stato infatti ampliato nel corso degli ultimi mesi, la sezione audio è stata affidata agli studi del famosissimo Tommy Tallarico e l'aspetto globale del prodotto ha subito una serie di notevoli miglioramenti. La discreta portata degli sforzi compiuti da Shiny è stata comunque ricompensata, dal momento che **R/C Stunt Copter** si è dimostrato in grado di mantenere la maggior parte delle promesse fatte dagli sviluppatori e dallo stesso David Perry, personalmente coinvolto nella promozione del gioco.





LE AMBIENTAZIONI DI R/C STUNT COPTER SONO VARIE E DOTATE DELLO HUMOUR CHE DA SEMPRE CONTRADDISTINGUE I TITOLI SHINY.

SHOOT THE PIG, NOW!

La notevole atipicità di **R/C Stunt Copter**, soprattutto in relazione a quello che è l'odierno panorama del *software* per console, lo rende senza dubbio molto originale e al tempo stesso assai difficile da inquadrare, almeno inizialmente. David Perry parla infatti di un "giocattolo con un gioco in regalo", alludendo alla possibilità di far volare il proprio elicottero radiocomandato per il semplice piacere di farlo, senza che si debbano necessariamente affrontare le missioni preparate dai programmatori. Un approccio del genere ha ovviamente costretto Shiny a porre molta enfasi sul realismo e sull'aspetto prettamente simulativo del gioco, esaltato da una strettissima aderenza alle leggi fisiche che regolano il volo e da un'attenta riproduzione delle problematiche specificamente legate al controllo degli elicotteri radiocomandati. Questo si traduce automaticamente in una certa complessità delle meccaniche alla base del modello di volo e, di conseguenza, in una notevole difficoltà iniziale; la costanza richiesta per prendere le misure

all'elicottero studiato per i principianti potrebbe essere già sufficiente a mettere in crisi i giocatori meno smaliziati, mentre la guida del funambolico aeromobile destinato ai professionisti porterà probabilmente alla disperazione anche gli utenti attratti dalle sfide impossibili. Il tempo speso a far pratica e la perseveranza garantiscono comunque ottimi risultati e restituiscono una soddisfacente sensazione di reale progressione, a conferma del corretto bilanciamento del gioco e della praticità del sistema di controllo (anche se la spiacevole impressione che l'elicottero, di tanto in tanto, tenda ad andarsene per i fatti suoi non vi abbandonerà mai del tutto); la porzione di codice preposta alla lettura degli *input* forniti dal *joypad*, in particolare, sfrutta appieno i due *stick* analogici del Dual Shock e replica alla perfezione il funzionamento dei veri radiocomandi, basati per l'appunto su una coppia di leve deputate al mantenimento della quota, all'inclinazione laterale e al posizionamento del muso dell'elicottero. **R/C Stunt Copter** prende il via, tra l'altro, con un completo *tutorial* mirato all'apprendimento delle tecniche di base del sistema di controllo, le cui combinazioni potranno poi essere utilizzate per eseguire le manovre avanzate richieste dalle missioni vere e proprie.

WATCH OUT! OOPS... TOO LATE...

Dopo l'acquisizione della licenza di volo, e con essa della necessaria familiarità con l'elicottero e il radiocomando, le opzioni di **R/C Stunt Copter** verranno sbloccate e permetteranno l'accesso alle aree destinate al volo libero, alle missioni per un solo giocatore e alla modalità per due piloti umani. Quest'ultima ha nel sistema di gestione del punteggio la sua caratteristica più importante, tanto che Shiny afferma di aver inserito nel programma un algoritmo di accuratezza quasi chirurgica destinato alla rilevazione e alla valutazione delle acrobazie compiute dai due giocatori. Il volo libero, invece, dovrebbe essere idealmente destinato alla realizzazione pratica del concetto di "giocattolo digitale" precedentemente esposto, sebbene ciò non gli impedisca di fungere da vera e propria arena per i giocatori più esperti, liberi di eseguire le proprie manovre preferite e le figure più complesse in assoluta calma e libertà. La sezione dedicata alle missioni, infine, costituisce il cuore videoludico di **R/C Stunt Copter** e si basa su una serie di prove di difficoltà crescente suddivise in base alla condotta di volo richiesta; le categorie principali sono quelle relative alle manovre di atterraggio, al tiro al bersaglio, ai movimenti di precisione, agli slalom e al mantenimento di determinate posizioni, ma non mancano le missioni bonus ed alcune fantasiose varianti inserite per spezzare la monotonia.

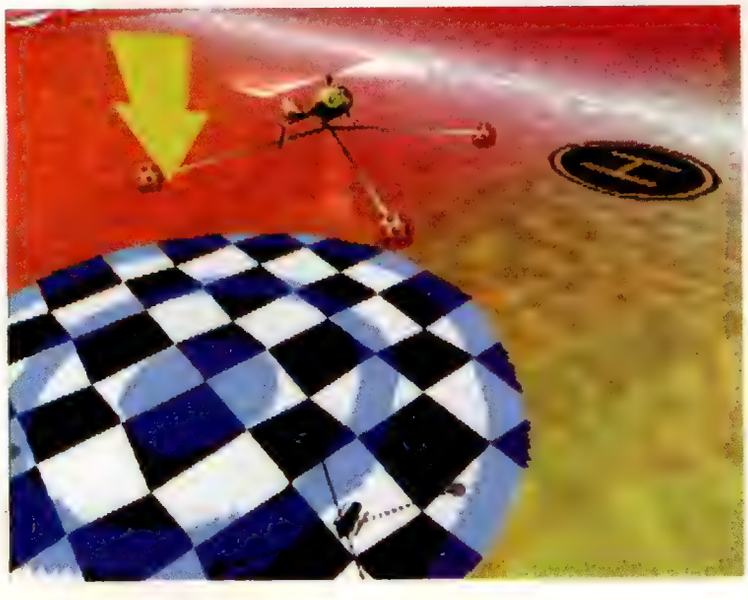
Quest'ultima, del resto, rappresenta l'unico vero problema con cui gli utenti di **R/C Stunt Copter** dovranno purtroppo fare i conti; sebbene i programmatori abbiano fatto di tutto per aumentare la varietà del gioco, infatti, gli obiettivi delle missioni si rivelano talvolta troppo simili tra loro, con modifiche marginali che non sempre riescono a porre rimedio ad un certo appiattimento progressivo del *gameplay*.

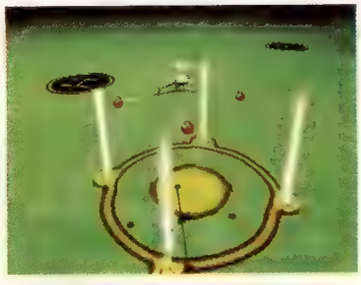
L'originalità di **R/C Stunt Copter** è comunque tale da far passare in secondo piano questa lacuna, il cui peso sarebbe stato sicuramente maggiore in un gioco dalla struttura più classica, tanto più che la vera essenza del prodotto Shiny è da ricercare nella fedele riproduzione del volo radiocomandato, e non nelle missioni che sono di fatto un'aggiunta alla peculiare esperienza fornita dal gioco. A questo punto sarebbe bello poter consigliare l'acquisto di **R/C Stunt Copter** a tutti i possessori di PlayStation, se non altro per premiare il coraggio degli sviluppatori e deliziare l'utenza con un assaggio di rara originalità, ma l'inequivocabile realtà dei fatti suggerisce l'impiego di una buona dose di prudenza. In altre parole, chiunque disponga di tanta pazienza e di un Dual Shock in ottime condizioni dovrebbe provare questo piccolo gioiello a tutti i costi, ma per i giocatori più impazienti e meno interessati all'originalità il periodo di apprendistato potrebbe rivelarsi eccessivamente snervante. In entrambi i casi, **R/C Stunt Copter** rimane un gioco a cui concedere almeno una *chance*: dopotutto, potrebbero passare molti mesi prima dell'uscita di un altro prodotto così particolare e innovativo...

Erik Pede

VOTO **89%**

IL *TUTORIAL* È LUNGO, MA PIUTTOSTO DIVERTENTE E BEN CALIBRATO: ALL'INIZIO DOVRETE RIPETERE DELLE SEMPLICI EVOLUZIONI COMPIUTE DA UN ELICOTTERO CONTROLLATO DALLA CPU E POI PORTARE A TERMINE VARIE MISSIONI MAN MANO PIÙ IMPEGNATIVE.

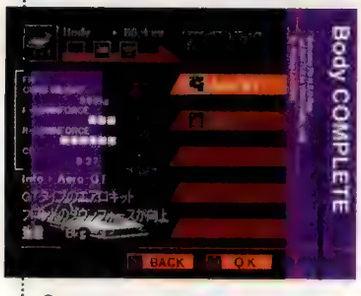




RACING LAGOON

Le note jazz di un sassofono sono qui per accogliervi. Poche immagini e sulla terraferma è già notte.
Benvenuti a Yokohama, signori: avrete modo di visitare queste strade, state certi; ma ora mettete in moto la vostra auto...

Versione:	Giapponese
Casa:	SquareSoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida/RPG



SCONFITTO UN AVVERSARIO POTRETE INVESTIRE I *REWARD POINTS* A DISPOSIZIONE RILEVANDO UNO DEI SUOI PEZZI O UNA SUA *UNIT*. POCO IMPORTA CHE SI TRATTI DI UN *TRUCK* O DI UN AUTOBUS...

NEL *BATTLE MODE* POTRETE AFFRONTARE UN AVVERSARIO UMANO O LA CPU, ANCHE CON L'AUTO REALIZZATA NELL'*RPG MODE*. A VOSTRA DISPOSIZIONE CI SARANNO TUTTI I CIRCUITI APERTI, MA NON I TRATTI DI STRADA DOVE SI SVOLGONO LE SFIDE TRA *NIGHT-RACERS*.

NON CREDETE A CHI SOSTIENE CHE LE VIE del *videogame* siano finite. SquareSoft lo sa: c'è ancora l'universo degli ibridi da esplorare. E ha pensato che valesse la pena di iniziare incrociando due dei filoni più amati dai videogiocatori: il *racing* e il *role playing game*. E' da queste premesse che nasce il *concept* di **Racing Lagoon**, *high speed driving* RPG. E' notte, ma non importa: alzate il colletto della camicia e mettete gli occhiali da sole; è ancora molto, molto presto...

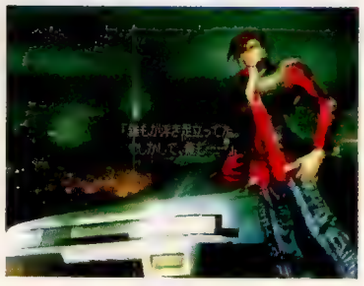
A HARD DAY'S NIGHT...

Ancora una volta SquareSoft. Ancora una volta una storia. Stavolta la *softco* giapponese decide di mettervi nei panni di un *night-racer* orientale, un diciottenne sopraffatto dalla passione per la notte ed i motori, alle prese con il desiderio di farsi un nome tra i piloti emergenti di Yokohama. E la vostra avventura, com'è normale, inizia proprio dalla strada. Pochi soldi in tasca ed un'auto di scarsa potenza a disposizione; con questi mezzi dovrete iniziare ad aggirarvi per le strade di South Yokohama, stringendo amicizie o alimentando dissapori con il popolo notturno dei *racers*. Tra i palazzi di una città interamente poligonale, inquadrata in un'adeguata visuale isometrica, avrete modo di fare conoscenze, statene certi. Cercate nei punti di ritrovo e non rimarrete delusi: ogni *location* delle circa 20 iniziali ha personaggi e scorci di trama da offrire, oltre a nuove prospettive in termini di gare. Ma attenti: guidare dove regna la legge del più veloce può essere pericoloso. Proprio i pivelli come voi sono le prede migliori per i *night-racers* in cerca di una gara: fate in

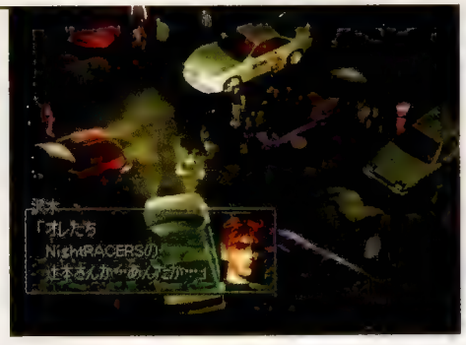
modo che riescano ad illuminarvi con i loro fari e sarete costretti alla competizione. Feroce. Lo schermo di confronto dei dati tecnici precede il cambio di visuale, non c'è tempo per nessuna modifica: gara a due proprio sul tratto di strada dove vi trovate in quel momento. Breve, talvolta brevissima (inferiore al minuto), degna di una roulette russa che regala al vincitore *reward points* ed un privilegio: il poter investire questi "soldi della strada", sottraendo sottocosto un pezzo dell'auto sconfitta. Cannibalizzate il vostro avversario utilizzando i *reward points* accumulati: defraudatelo di una *unit* (motore, *chassis* o carrozzeria) o di un semplice pezzo di ricambio. Umiliatelo sottraendogli gli *stickers* del suo Racing Team. Nessuno avrà di che dire: per le leggi della strada lui avrebbe potuto fare altrettanto con voi. E dopo ogni gara osservate le vostre *unit* acquisire un *exp point*, fino a salire di livello e offrire così nuove *slot* dove installare pezzi, potenziamenti e modifiche. Una *unit*, un *item*, una *slot*: preziosa tradizione SquareSoft...

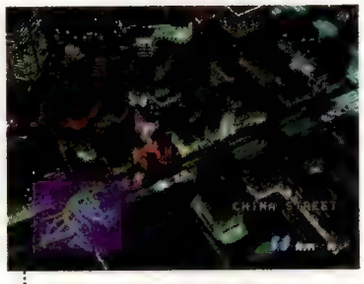
MY FAVOURITE GAME...

Lasciate che la trama si evolva e cercate di potenziare il vostro mezzo. E' l'ora delle *Unofficial Races*, gare organizzate dai *night*



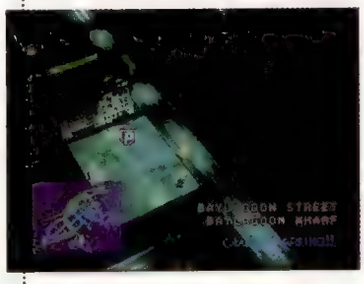
racers, dispensatrici di fama e denaro. **RL** ne offre, nel corso degli eventi, tante e tali da far dubitare su **Gran Turismo**. Per classi di potenza, per peso della vettura, per trazione. Non solo. Corse secche dove è proibito l'uso dei freni, gare di frenata al limite sul molo di North Yokohama, *short-races* tra gli angoli retti di Chinatown. E altro ancora. E mentre in **Gran Turismo** la linea guida era potenziare, in **RL** la parola d'ordine è mettere a punto. Inutile avere tra i ricambi un motore da 2.000 cc se una gara richiede una potenza massima di 60 cv. Allora iniziate a combattere con le *slot* e i pezzi di ricambio, depotenziate un motore troppo esuberante, cercate di alleggerire la vettura in qualunque modo per affrontare uno 0-400 m su rettilineo, puntate al settaggio di precisione per una gara sullo sporco. Non avrete la possibilità degli aggiustamenti di precisione di **GT**, questo sì, ma credete: trascorrerete del tempo ad allestire una vettura dell'esatto peso o potenza. Nessun problema se mancassero

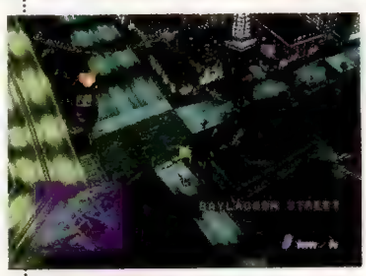




NELLA SEZIONE DI "ESPLORAZIONE" NON SONO RILEVATE LE COLLISIONI TRA AUTO, MA SOLO IL "CONTATTO" CON LE LUCI ABBAGLIANTI. E RICORDATEVI CHE IN GIAPPONE LA GUIDA È A SINISTRA.

I LUOGHI D'INCONTRO SONO SEGNALATI CON DELLE "P"; BASTA AVVICINARSI E PREMERE ● PER ACCEDERVI. LE SCELTE, NELLA SEZIONE RPG, SI LIMITANO SPESSO A QUESTO.





dei pezzi: comprate ciò che il mercato offre nei negozi della zona con gli yen a disposizione. Non avendo yen, scambiate in banca i vostri *reward points* per moneta ufficiale. Non avendo null'altro tornate in strada: c'è sempre un racer più lento sul quale puntare i fari e da costringere alla competizione. Salite in auto e aprite la caccia a ciò che vi serve, gli *items* sono decine, centinaia: dalle sospensioni ai tubi di scarico, dai *detuner* agli alettoni, passando per le vernici, gli interventi di alleggerimento, i sistemi di navigazione, i volanti da gara, i cerchi in lega. Ognuno applicabile alla vostra auto (a meno di impedimenti logici o di sovrapposizioni) e tutti generosi di migliorie. O di semplice soddisfazione all'occhio. Avanti così fino al termine della notte, conclusa solamente quando riuscirete a raggiungere l'obiettivo fissato, il più delle volte sconfiggere un avversario. Su strada o su circuito poco conta; intanto allenatevi e testate il vostro mezzo, componetelo con i pezzi sottratti alle vostre vittime e ammiratelo in azione. Splendida azione. La guida di **RL** è infatti quanto di più prossimo a **GT** si sia visto dall'uscita del capolavoro Polyphony, o quasi. Un minor numero di auto a disposizione (riprese dalla realtà, ma con i nomi modificati) garantisce comunque una buona quantità di condizioni di guida, anche per la peculiarità di poter combinare componenti di diversa provenienza. Una minore propensione al testacoda e una più marcata convenienza all'uso del freno a mano, in stile rally, sarà l'unica differenza di rilievo che i più tecnici potranno ravvisare. Qualche concessione all'impostazione *arcade* (leggi: guida tendenzialmente più semplice) sarà il prezzo da pagare per non detestare le gare brevi, altrimenti pregiudicabili con troppa facilità. Per il resto inerzia, *handling*, *torque*, *grip*, controsterzo... Tutto il regno della simulazione è qui...

NIHONGO SHOHO...

La notte di **RL** vi affascinerà. Gli effetti di luce intensi ed efficaci, lo scorrere fluido e gradevole dei circuiti cittadini, le musiche avvolgenti e le auto passionalmente modificate, i tornanti feroci dei tracciati di montagna, le umilianti sottrazioni di pezzi ad unico scopo di sfregio. Dimenticate però di vivere appieno quest'avventura. La lingua giapponese vi negherà infatti l'adeguata comprensione della trama, impedendovi il controllo delle linee marginali degli eventi. Ma **RL** si può giocare ugualmente, non disperate: la narrazione, supportata da immagini statiche, animazioni, FMV e *replay* è infatti frutto di un'ottima regia. Avrete così modo di comprendere i colpi di scena (straziante il finale della seconda notte) e di intendere le linee di comportamento dei personaggi. Saprete inoltre intuire il da farsi osservando gli assembramenti di auto o scorgendo nei testi i nomi delle *locations* (in caratteri romani); saprete riconoscere i pezzi in base al loro aspetto, al nome in inglese, ai valori numerici o ai grafici. E per quanto riguarda il procedere della sezione RPG non troppi problemi: rare volte sarete costretti a decidere tra un massimo di due opzioni, e per questioni in genere minimali. La maggior parte delle scelte (comprensibili) riguarderanno il partecipare o meno alle gare; le variazioni del corso degli eventi saranno essenzialmente frutto delle vostre prestazioni in pista. I difetti del titolo Square, evidenziato il limite linguistico, sono da citare in ordine sparso. La presenza di uno specchietto retrovisore (troppo piccolo) solo nella visuale interna, i caricamenti leggermente lenti e frequenti, un *2p-mode* dotato di un numero limitato di circuiti e di auto, i replay gradevoli ma non editabili. E ancora, come **GT**: l'impossibilità di danneggiare le carrozzerie e la conseguente assenza delle riparazioni, la gestione degli scontri in maniera irrealistica, con rimbalzi che penalizzano quasi sempre l'inseguitore e incentivano al gioco sporco. Per il resto **RL** è una nuova avventura di SquareSoft: non saprei come meglio definirla. Più votata al *racing* che all'RPG (il quale influisce in effetti solo sul versante "crescita" e acquisizione delle vostre *unit* e per la presenza di una storia di fondo), ma comunque apprezzabile per gestione e commistione dei generi. Ma non affrontatela se non siete disposti a venire a patti con la vostra pazienza. Il periodo di ambientamento e comprensione per l'occidentale è infatti inevitabile e a tratti scoraggiante, nonostante ripaghi ampiamente dopo le necessarie ore di pratica. Allora potrete giocare tutta la notte e, perché no, immaginarvi *night-racer* alle prese con un dannato *chassis*...

Ivan Fulco

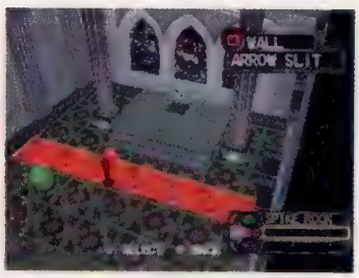
VOTO **85%**

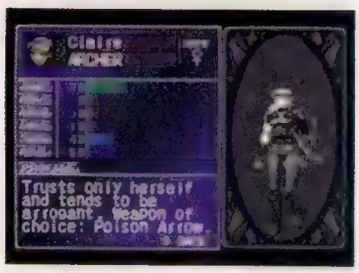
KAGERO: DECEPTION 2

Favole, film e videogiochi insegnano che sono sempre i buoni a vincere,
ma quello che nessuno sa è che gli unici a divertirsi davvero sono sempre e solo i cattivi...

Versione:	Europea
Casa:	Tecmo
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura

QUESTA È SOLO UNA DELLE TANTISSIME TRAPPOLE MESSE A DISPOSIZIONE DA KAGERO.



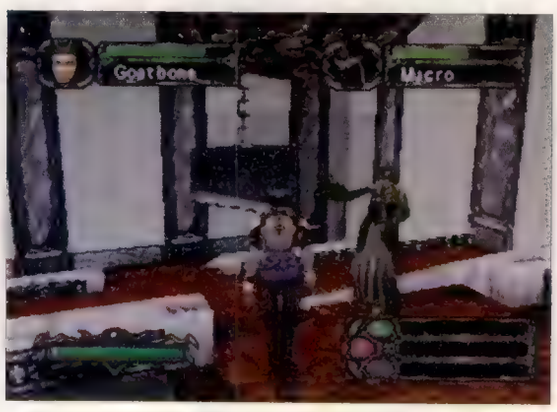


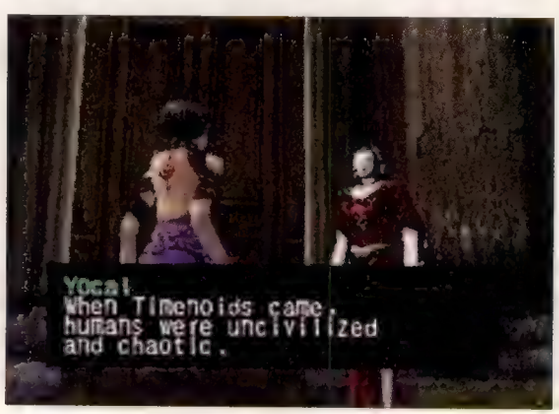
I PRIMI AVVERSARI SONO DECISAMENTE INOFFENSIVI, MA LE COSE CAMBIERANNO BEN PRESTO CON L'ARRIVO DI ARCIERI, CAVALIERI E NINJA.

SCRIVERE UN BUON SEGUITO DI DECEPTION non dev'essere stato affatto facile per i programmatori nipponici di Tecmo; il predecessore di **Kagero** era infatti un titolo decisamente originale e ingegnoso, in cui era necessario stare dalla parte dei cattivi e sterminare gli invasori buoni con l'ausilio di un discreto numero di trappole da piazzare nel proprio infernale castello. La complessa operazione di aggiornamento della struttura di **Deception**, di cui **Kagero** riprende ovviamente le basi, è comunque riuscita alla perfezione, soprattutto grazie all'utilizzo di una nuova visuale in terza persona; questo geniale accorgimento ha permesso ai programmatori di portare il personaggio controllato dal giocatore nel vivo dell'azione, dove potrà essere ferito dai nemici o dai suoi stessi trabocchetti. L'inserimento di una piccola dose di azione pura ha snellito notevolmente il flusso del gioco, pur senza distogliere l'attenzione dall'elemento strategico e dalle immancabili trappole, che costituiscono le fondamenta dell'intero *gameplay*. Quest'ultimo prevede stavolta un maggior numero di castelli completamente diversi tra loro, le cui stanze saranno tra l'altro caratterizzate dalla presenza di diaboliche trappole preimpostate che il giocatore non potrà modificare; esplorando i manieri alla ricerca delle proprie prede sarà quindi possibile imbattersi in sedie elettriche, pavimenti chiodati, lame affilatissime e uncini mobili, il cui attento sfruttamento risulterà utile in più di un'occasione. Il discorso cambia per quanto riguarda le trappole utilizzate dalla protagonista del gioco, divise in tre categorie differenziate in base al posizionamento del meccanismo offensivo; ogni stanza potrà contenere una sola trappola per ciascuna delle tipologie previste, ovvero quelle relative al pavimento, al soffitto e ai muri. I trabocchetti potranno poi essere attivati contemporaneamente per ottenere vere e proprie *combo*, la cui esecuzione andrà studiata a tavolino tenendo conto del tempo di caricamento delle trappole coinvolte e delle loro caratteristiche; un vaso pieno di combustibile, ad esempio, potrà essere lanciato sulla testa di un avversario poco prima che quest'ultimo venga colpito da una freccia incendiaria, il cui effetto distruttivo verrà incrementato di conseguenza. L'utilità delle *combo*, comunque, non è limitata alla semplice soddisfazione del giocatore: i punti ottenuti in questo modo potranno infatti essere investiti nella ricerca di nuove trappole, ognuna delle quali avrà un costo ben preciso. La possibilità di migliorare le proprie prestazioni fornisce inoltre un notevole incentivo a rigiocare **Kagero** anche dopo averlo terminato, a tutto vantaggio della longevità (alla cui causa contribuisce lo svolgimento non lineare della storia, illustrata tra una missione e l'altra da apposite sequenze di intermezzo realizzate con lo stesso motore del gioco vero e proprio) e della piena comprensione della meccanica di gioco. Affrontare **Kagero**, del resto, è sempre piacevole e divertente in virtù di una perfetta progressione nel livello di difficoltà (caratterizzato dalla necessità di affrontare folti gruppi di avversari nelle fasi avanzate) e di un sistema di controllo completo, comodo e razionale, solo occasionalmente inficiato nel corso delle fughe e degli inseguimenti da una certa lentezza nei movimenti della protagonista, soprattutto per quanto riguarda le rotazioni. La schermata dedicata al posizionamento delle trappole, dal canto suo, è un piccolo capolavoro di praticità e immediatezza, mentre la presentazione generale è arricchita da un *character design* eccellente e ben assortito, con energumeni armati di martello, guerrieri dalle corazze a dir poco bizzarre, maghi di ogni tipo e una gradevole protagonista femminile. La definizione più calzante per **Kagero**, in definitiva, è probabilmente quella di "prodotto caldamente raccomandato"; il mix di azione, strategia e avventura preparato da Tecmo dovrebbe risultare appetibile per tutti i giocatori, indipendentemente dalle preferenze personali, mentre l'indiscutibile originalità e le numerose potenzialità intrinseche di un *gameplay* così articolato garantiranno sicuramente la durata nel tempo del gioco.

Erik Pede

VOTO **86%**





TBWA / BDDP

Ripulite la Galassia.

G-Police 2. Poliziotti spaziali.

PlayStation

SOLO PER PLAYSTATION

Appartenete alle Forze dell'Ordine Spaziale. Siete equipaggiati con un Rhaptor meccanizzato o, se preferite, con i suoi due docili fratellini Rhino e Corsair. Ma il Bronx, rispetto al pianeta Callisto, è solo un luogo di villeggiatura. Quindi, se non avete una mira spaziale, prima di catapultarvi in orbita pensateci su un attimo. Potreste vedere le stelle.

PSYGNOSIS

POWER LINE 166.814.814*

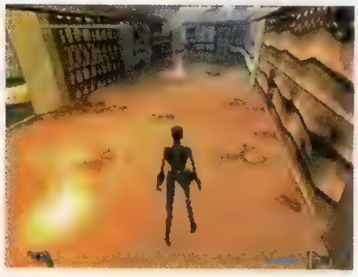
OLTRE 600 VIDEOGAMES.

PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it G-Police, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. All rights reserved. La Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lire 1.524 + IVA al minuto. Gestito da Telecom Roma.

VIRUS

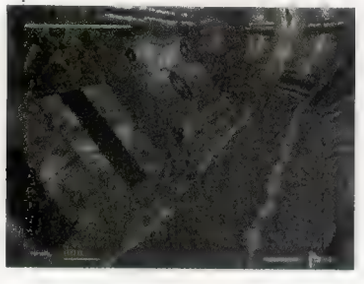
Un'entità assassina conosciuta come Il Male, una coraggiosa poliziotta, tante porte da sbloccare e un incredibile numero di mostri da eliminare. In altre parole, niente di nuovo sotto il sole...

Versione:	Europea
Casa:	Universal
Sviluppatore:	Cryo
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura

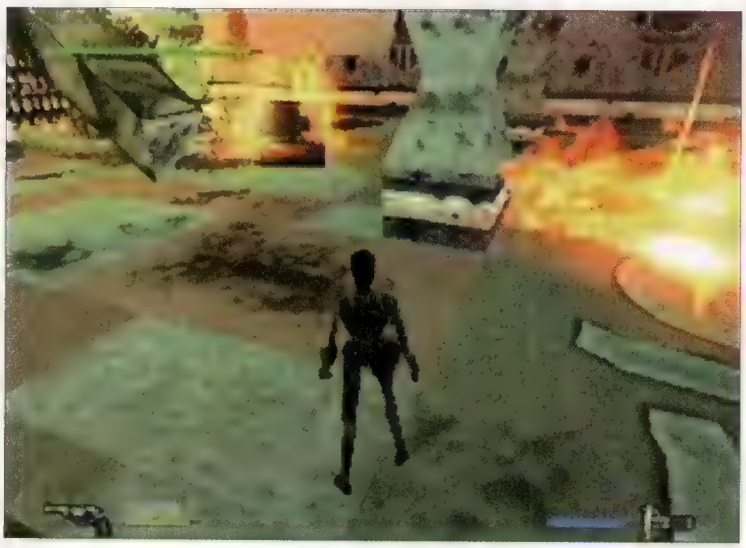


LA CARENZA DI DEFINIZIONE DEI MOSTRI NON LI AIUTA AD APPARIRE SPAVENTOSI.

QUESTO SISTEMA FOGNARIO È UN PO' TROPPO SIMILE AI CORRIDOI DI *ALIEN 3*...



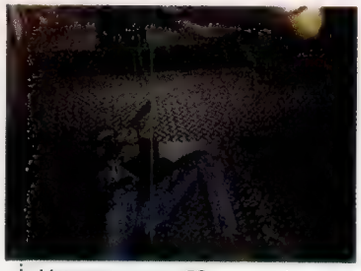
COME DOVREBBE ESSERE FACILMENTE intuibile dalla lettura dell'introduzione e dalle immagini, **Virus** non è altro che un'avventura tridimensionale incentrata sulla risoluzione di semplici enigmi e sull'abilità nell'uso delle armi da fuoco; in questo caso specifico, però, ad aumentare l'appetibilità di una struttura di gioco ormai abusata c'è una licenza altisonante, concessa dalla casa editrice Dark Horse ai programmatori francesi del gruppo Cryo, il cui marchio è ormai diventato un sinonimo di elevatissima qualità tecnica. Non tutte le ciambelle riescono comunque col classico buco, e **Virus** costituisce la dimostrazione pratica di questo vecchio adagio: il motore tridimensionale alla base del gioco è infatti afflitto da sparizioni improvvise di poligoni e texture, fenomeni di fusione tra le figure geometriche impiegate nella costruzione degli ambienti e animazioni poco articolate e carenti in fluidità, che sembrano inoltre accusare un inaspettato calo nella velocità di esecuzione in presenza di un certo numero di avversari su schermo. Alla luce di questi fatti appare quantomeno bizzarra la decisione di utilizzare lo stesso motore poligonale nella realizzazione delle scene di intermezzo, caratterizzate da dialoghi banali la cui leggibilità viene ulteriormente compromessa dagli occasionali errori di impaginazione, a causa dei quali il testo finisce talvolta fuori dallo schermo. Il sistema di controllo (limitato alla modalità digitale, ma provvisto dell'indispensabile supporto per le vibrazioni del Dual Shock), dal canto suo, pecca tanto in precisione quanto in rapidità, ma il vero problema sta nell'utilizzo che i programmatori hanno fatto del versatile *joypad* PlayStation. Laddove quest'ultimo presenta la bellezza di otto tasti, infatti, **Virus** ne utilizza solamente tre (arma primaria, arma secondaria, azioni sugli oggetti), a cui vanno ad aggiungersi i due pulsanti dorsali deputati ai cambi d'arma e al movimento laterale. Quest'ultimo in particolare è stato implementato in modo a dir poco irrazionale: a differenza



della maggior parte dei giochi di questo tipo, in cui a ciascuna delle direzioni laterali è assegnato un tasto, in **Virus** bisogna tenere premuto il pulsante L1 e contemporaneamente spingere la croce direzionale verso destra o sinistra. La discutibilità di questa scelta, tra l'altro, non deriva unicamente dal mancato utilizzo (del tutto inspiegabile) dei tasti dorsali rimasti liberi, ma anche dalle difficoltà che le lacune del sistema di controllo introducono nel corso del gioco; spesso e volentieri, infatti, gli avversari compaiono direttamente di fianco o alle spalle della protagonista, i cui movimenti imprecisi e legati non sempre permettono di evitare con successo i colpi inferti dai mostri, di cui è talvolta impossibile determinare l'esatta posizione. Non aiuta in questo compito l'audio, la cui semplicità lascia francamente interdetti, e allo stesso modo non si può evitare di rimanere perplessi davanti alle imprevedibili situazioni di "morte istantanea" che, in un gioco d'avventura pubblicato nel 1999, appaiono decisamente fuori luogo, nonché immancabilmente indisponenti. Nemmeno la presentazione generale di **Virus** si discosta di molto dai contenuti e dalla qualità del gioco vero e proprio, con un manuale cartaceo pasticciato (in cui il testo italiano viene inframmezzato da brevi frasi in altre lingue), un'introduzione in CG assai lontana dall'essere esaltante e un quadro opzioni limitato alle classiche scelte del caso (regolazione del volume per la musica e gli effetti sonori, scelta tra tre configurazioni preimpostate per i tasti del *joypad* e poco altro). **Virus** avrebbe sicuramente tratto enormi benefici da una maggior cura nella realizzazione tecnica e, soprattutto, da un *gameplay* meno rigido e più vario, grazie al quale avrebbe potuto costituire una valida alternativa alle numerose avventure 3D di stampo *arcade* già presenti sul mercato. Così com'è, invece, lascia l'amaro in bocca e mette in luce la relativa inesperienza degli sviluppatori nel delicato settore dei giochi d'azione, i cui equilibri non verranno certo stravolti dall'arrivo di **Virus**.

Erik Pede

VOTO **50%**



L'INTRODUZIONE IN CG VI METTERÀ AL CORRENTE DELLA STORIA ALLA BASE DI VIRUS.

IL CAMPIONE DEL MONDO DI SKATEBOARD!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

Tutti i diritti sono riservati e appartengono a Activision

ACTIVISION®

PlayStation

completamente in ITALIANO

guarda

GAME NETWORK DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it

TI ASPETTIAMO ALLO

smau 99

Pad. 25/1
dal 30/9 al 4/10

gioca in

GAME ON LINE.IT

www.gameonline.it

FORNITORE UFFICIALE

divertiti con

HX HalifaX

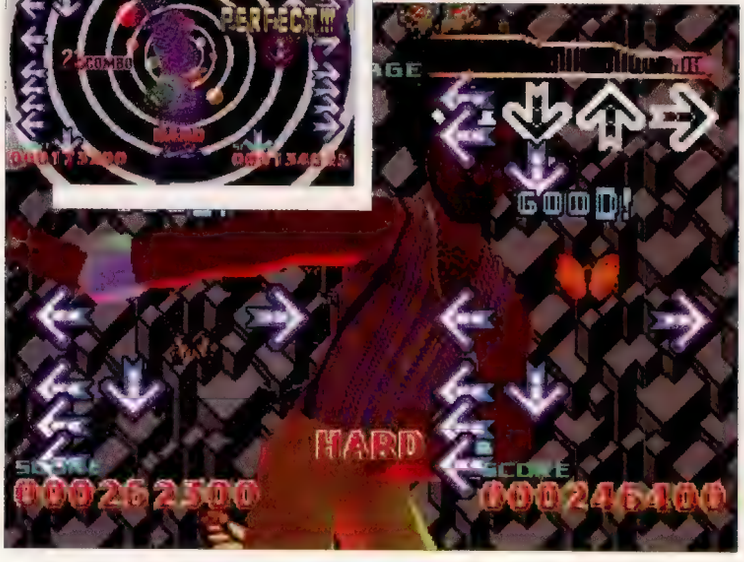
www.halifax.it

DANCE DANCE REVOLUTION

Avete rappato come narcolettici? Avete devastato la chitarra come orsi bruni? Avete "scratchato" come bradipi agonizzanti? OK, ora potete ballare... E non osate presentare falsi certificati medici!

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	KCET
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Rhythm game

NEL *TRAINING MODE* POTRETE ALLENARVI SU TUTTE LE CANZONI E CON OGNI *PATTERN* DISPONIBILE. POTRETE INOLTRE EDITARNE UNO E USARLO ANCHE IN SALA GIOCHI. IN GIAPPONE.



DANCE DANCE REVOLUTION È QUI!

Allestite la vostra PlayStation al meglio, collegate il televisore allo stereo e alzate il volume a livello "denuncia penale". Quindi poggiate a terra il vostro bel tappetino-*controller* e mettetevi delle scarpe comode. Ah, e ricordatevi dei sacchetti per il vomito. Fatto questo, sarete pronti per l'ennesimo *rhythm-game* di casa Konami. Il funzionamento è quanto di più semplice si possa immaginare: impugnate il *pad* (se disponete solo di quello), scegliete il brano preferito e fate attenzione alle frecce. Quando una di esse, scorrendo verso l'alto, sarà arrivata a coincidere con la linea di frecce superiore, premete la direzione corrispondente sul *d-pad*, oppure sui quattro tasti di destra. Questo influirà sul vostro misuratore di abilità e sulla danza dello stupendo ballerino. Tutto qui. **DDR** è infatti noioso, ripetitivo e poco entusiasmante; imparagonabile ad altre produzioni del genere. Mentre in **UmJammer Lammy** o **Bust a Groove** il vostro affannarvi sui tasti portava infatti a creare subito qualcosa, apportando dosi di soddisfazione, in **DDR** il ballerino continua ad esibirsi, seppur con delle variazioni, senza dare riscontri immediati al nostro agire. Le urla del commentatore ai nostri *exploit* non aiutano certo a coinvolgerci e il gioco in due è poco appagante. Lo stesso gioco in singolo è scarsamente ricompensato: otterrete 5 canzoni extra (che si andranno ad aggiungere alle 11 iniziali) solo finendo il *normal mode* centinaia (!) di volte. I *secret mode* inseriti da Konami sono poi ben poca cosa: il *mirror* inverte la sequenza di frecce prevista per il brano, l'*another* vi offre una sequenza nuova, il *maniac* velocizza il tutto. Solo il *double mode* apporta qualche novità, costringendovi ad usare due *pad* in contemporanea per premere le otto direzioni previste. Questo è **DDR**. Ma perché questo gioco mediocre, vi chiederete, sia su PlayStation che in sala giochi sta facendo impazzire qualunque essere umano più ad est di Calcutta? La risposta è molto semplice. Finora abbiamo parlato del giocatore medio occidentale, munito di un semplice *pad*; per giocare **DDR** è invece diponibile una speciale periferica: un tappeto di meno di un metro quadrato sul quale premere (con i vostri piedoni) i tasti corrispondenti alle direzioni. Rivoluzione copernicana. Con questa periferica il gioco di casa Konami diventa infatti uno spasso rilevante, le canzoni extra sono nuove occasioni per ballare, i *secret mode* aumentano la varietà e estendono il gioco. Due tappeti e anche il *2p* o il *double mode* saranno irresistibili. Spiegato l'arcano. **DDR** nasce come prodotto da sala giochi: semplice, immediato e divertente. Privato della sua periferica è un *software* noioso e null'altro. Anche per questo il voto numerico è inevitabilmente inadeguato, ma va spiegato alla meglio. Insomma, senza tappeto a disposizione evitate il gioco Konami e demolite quel 69%. Con un tappeto aggiungete invece 10 bei punti e fateci un'idea. Con due tappeti considerate un 15% circa in più e propendete all'acquisto. Sui costi monetari, però, preferiremmo non pronunciarci...

Ivan Fulco

LE VIBRAZIONI DEL DUAL SHOCK POSSONO ESSERE SINCRONIZZATE AL *BEAT*, ALLE FRECCE O AI NOSTRI ERRORI.

VOTO **69%**

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL	PREZZO
ABE EXODDUS italiano	L. 95.000
ACTUA POOL italiano	L. 95.000
AKUJI: THE HEARTLESS	L. 95.000
APOCALYPSE italiano	L. 95.000
ATLANTIS italiano	L. 95.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BUG'S LIFE	TEL.
C&C RETALIATION	L. 95.000
C3 RACING	L. 95.000
CAESARS PALACE 2	L. 95.000
CIVILIZATION 2 italiano	L. 95.000
COLIN MC RAE RALLY italiano	L. 99.000
CRASH BANDICOOT 3 italiano	L. 89.000
DISCWORLD NOIR italiano	L. 95.000
DRIVER	L. 99.000
ELIMINATOR	L. 89.000
EVERY BODY'S GOLF	L. 79.000
FIFA 99 italiano	L. 89.000
FORMULA 1 98 italiano	L. 89.000
FUTURE COP L.A.N.D.	L. 89.000
GLOBAL DOMINATION	L. 89.000
G-STREAM SAGA	L. 79.000
KNOCKOUT KING 99	L. 89.000
LAGACY OF KAIN 2	TEL.
METAL GEAR SOLID italiano	L. 99.000
METAL GEAR SOLID PREM. PACK	TEL.
MONACO GRAND PRIX 2	TEL.
NBA LIVE 99 italiano	L. 79.000
NFL BLITZ	L. 89.000
NFL EXTREME	L. 69.000
PLAYER MANAGER 98/99 italiano	L. 95.000
POCHET FIGHTER	L. 89.000
POINT BLANK	L. 79.000
POPOLOUS 3	L. 95.000
PREMIER MANAGER 99 italiano	L. 95.000
PRO 18 WT GOLF	L. 89.000
PRO BOARDERS	L. 89.000
RALLY CROSS 2	L. 79.000
ROAD RASH 3D	L. 89.000
ROLL CAGE	TEL.
RUNNING WILD	L. 79.000
SMALL SOLDIER	L. 95.000
SPACE INVADERS	L. 69.000
SPYRO THE DRAGON italiano	L. 89.000
T'AI FU	L. 85.000
TEST DRIVE 4X4	L. 85.000
TEST DRIVE 5	L. 89.000
TIGER WOODS GOLF	L. 95.000
TOCA TOURING CAR 2 italiano	L. 95.000
TOMB RAIDER 3 italiano	L. 95.000
TOMBI	L. 89.000
VICTORY BOXING 2	L. 89.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000

TITOLI PLAYSTATION ECONOMICI	PREZZO
ABE'S ODDYSEE Platinum	L. 55.000
ADIDAS POWER SOCCER 2	L. 55.000
AIR COMBAT Platinum	L. 45.000
ASSAULT	L. 45.000
AUTO DESTRUCT	L. 45.000
BABY UNIVERSE	L. 45.000
BLASTO	L. 55.000
BUST A GROVE	L. 55.000
BUST A MOVE 2 Platinum	L. 45.000
CHESS MASTER 3D	L. 55.000
COMMAND&CONQUER Platinum	L. 55.000
COOL BOARDERS 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT 2 Platinum	L. 45.000
CRASH BANDICOOT Platinum	L. 45.000
CROC Platinum	L. 55.000
DEAD OR ALIVE	L. 55.000
DIE HARD TRILOGY Platinum	L. 45.000
DOOM Platinum	L. 55.000
FELONY 11/79	L. 55.000
G.T.A Platinum	L. 55.000
G-POLICE Platinum	L. 45.000
HERCULES Platinum	L. 45.000
JURASSIK PARK Platinum	L. 55.000
KICK OFF WORLD MANAGER	L. 45.000
LIBERO GRANDE	L. 55.000
MICRO MACHINES V3 Platinum	L. 55.000
MISTER DOMINIO	L. 55.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	L. 55.000
ONE	L. 45.000
ONSIDE SOCCER	L. 45.000
PANDEMONIUM	L. 45.000
PAX CORPUS	L. 45.000
PET IN TV	L. 45.000
PORSCHE CHALLENGE Platinum	L. 45.000
PSYBADEK	L. 55.000
RAYMAN Platinum	L. 45.000
RESIDENT EVIL Platinum	L. 45.000
SENTINEL RETURNS	L. 45.000
SOUL BLADE Platinum	L. 45.000
TEKKEN 2 Platinum	L. 45.000
TIME CRISIS Platinum	L. 45.000
TOCA TOURING CAR Platinum	L. 55.000
TOMB RAIDER Platinum	L. 55.000
TOPOLINO Platinum	L. 45.000
TRACK&FIELD INT. Platinum	L. 55.000
V-RALLY Platinum	L. 55.000
VIPEOUT 2097	L. 45.000
WORMS Platinum	L. 55.000
WRECKIN CREW	L. 45.000
ZERO DIVIDE 2	L. 55.000

TITOLI PLAYSTATION USA/JAPAN	PREZZO
BASS LANDING JAP	L. 155.000
BASS LANDING USA	TEL.
BLOODY ROAR 2 JAP	L. 139.000
BOMBERMAN FANTASY RACE USA	L. 119.000
CLOCK TOWER 2 USA	L. 119.000
CONTENDER USA	L. 119.000
DANCE DANCE DANCE JAP	L. 119.000
DEEP FREEZE JAP	L. 139.000
DESTREGA USA	L. 119.000
EHRGEIZ JAP	L. 139.000
FINAL FANTASY 8 JAP	TEL.
GUNDAM COUNTER ATTACK JAP	L. 159.000
KENSEI USA	L. 119.000
LAST BLADE JAP	L. 139.000
LEGACY OF KAIN 2	L. 119.000
MARVEL VS STREET FIGHTER	L. 139.000
MASSIAH USA	L. 119.000
MONKEY HERO USA	L. 119.000
NBA IN THE ZONE 99	L. 119.000
NEED FOR SPEED 4	TEL.
RIDGE RACER 4 JAP	L. 139.000
SHOGUN ASSASSINS USA	TEL.
SILENT HILL JAP	L. 139.000
SILENT HILL USA	TEL.
STREET FIGHTER ZERO 3 JAP	L. 139.000
TAI FU USA	L. 119.000
WINNING ELEVEN FINAL VER. JAP	L. 139.000
XENOGEARS USA	L. 119.000

ACCESSORI PLAYSTATION	PREZZO
ACTION REPLAY 160 giochi italiano	L. 89.000
ARCADE STICK NAMCO	L. 119.000
ASCII PAD	L. 49.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT XTREME	L. 29.000
DOUBLE SHOCK XTREME colorati	L. 39.000
DUAL SHOCK SONY	L. 55.000
GLOVE (GUANTO VIRTUALE)	TEL.
GRAPHIK KIT	L. 25.000
JOYPAD NEON TRASPARENTE	L. 25.000
JOYPAD SONY	L. 29.000
JOYPAD XTREME colorati	L. 19.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L. 59.000
MEMORY CARD SONY	L. 29.000
MEMORY CARD XTREME colorate	L. 19.000
MOUSE+TAPPETINO SONY	L. 59.000
MULTI TAP SONY (4 GIOCATORI)	L. 59.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
POCHET STATION	TEL.
SCART CABLE XTREME colorati	L. 19.000
VOLANTE+PEDALIERA VIBRANTE	TEL.

OFFERTA ECCEZIONALE OGNI DUE GIOCHI ORDINATI PER CORRISPONDENZA (ESCLUSI TITOLI ECONOMICI) UNA MEMORY CARD IN OMAGGIO

SEGA DREAMCAST - SEGA RALLY - SONIC ADVENTUR - VIRTUA FIGHTER 3 GODZILLA - MONACO GP 2 - TETRIS 4D - INCOMING - PEN PEN TRICELO BLUE STINGER - POWER STONE - JULY - SANGOKU TURB - EVOLUTION D2 - SEVENTH CROSS

ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA'

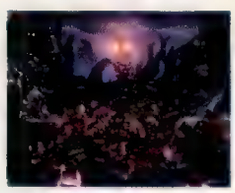
DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON SERVIZIO POSTALE OPPURE CON CORRIERE ESPRESSO EXECUTIVE CONSEGNA 24-48 ORE.

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA PER CORRISPONDENZA TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGGITTIMI PROPRIETARI

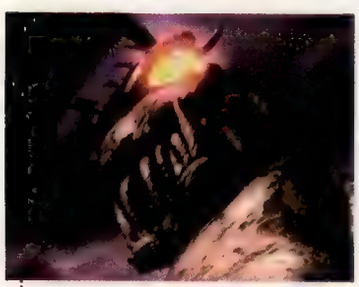
CENTIPEDE

Per la gioia di tutti gli inconsolabili retromaniaci, ecco l'ennesima riproposizione in chiave moderna di un'altra pietra miliare della storia videoludica: nientemeno che il caro vecchio **Centipede**.



Versione:	Americana
Casa:	Hasbro Interactive
Sviluppatore:	Leaping Lizard
N°Giocatori:	1
Genere:	Sparatutto

Si ringrazia **Crazy Video** per il gioco.



I FMV CHE FANNO DA RACCORDO TRA I VARI *STAGE* SONO TALMENTE RIDICOLI E GROTTESCHI DA RISULTARE A VOLTE QUASI DIVERTENTI...

PUR ESSENDO UN VIDEOGIOCATORE DI vecchissima data (ahimè, la fatidica soglia dei trent'anni si sta avvicinando in modo impressionante anche per il sottoscritto...) e pur dovendo ammettere di aver speso anni ed anni fa, interi pomeriggi nella sala giochi più vicina a casa davanti agli schermi dei vari **Pac-Man**, **Space Invaders**, **Asteroids** e via dicendo, a tutt'oggi non riesco ancora a comprendere il gusto che provi tanta gente a riesumare questi veri e propri pezzi di antiquariato, esaltandone spassionatamente le qualità e propugnandoli come unici veri depositari di quella "chimera" chiamata giocabilità, che secondo tali persone sarebbe un elemento ormai introvabile nelle odierne produzioni videoludiche. La prima volta che ho introdotto il CD di **Centipede** nella PlayStation e, selezionando l'opzione *Arcade*, ho inizato una partita ad una perfetta riproduzione del *coin-op* originale, devo ammettere che il mio animo è stato attraversato da una violenta scarica di emozioni. In un attimo la sensazione di *deja-vu* mi ha letteralmente riportato indietro di 15-20 anni, quando, del tutto impegnato nella mia rampante carriera di adolescente, al di fuori della scuola passavo le giornate avendo in mente, come unici problemi da affrontare, l'esecuzione di uno stretto monitoraggio del numero di brufoli presenti sulla mia fronte, o il raggiungimento, grazie all'accumulo una dietro l'altra delle striminzite paghette settimanali (per anni mia unica fonte di reddito), di una quota di denaro sufficiente all'acquisto dell'allora inarrivabile Atari VCS 2600. Le sensazioni di *deja-vu*, però, in genere durano solo pochi minuti: dopo qualche attimo con il *joypad* in mano dunque, la parte razionale di me ha ripreso il sopravvento sui sentimenti e, non appena ho cominciato ad analizzare criticamente ed obiettivamente la versione originale del caro vecchio **Centipede**, mi sono accorto di essere alle prese non solo con un gioco al giorno d'oggi tecnicamente improponibile (e su questo non ci sarebbe niente da dire, considerando l'età del titolo), ma pure assai ripetitivo, ingiocabile e soprattutto frustrante. La cosa che più mi ha fatto riflettere, però, è che dopo aver concluso un paio di partite, non ho sentito nascermi dentro quell'impulso che tanti anni fa mi spingeva, dopo essere stato divorato dall'ennesimo vermone digitale, a introdurre un'altra moneta nella macchina per ricominciare subito una nuova sfida: in poche parole, giocando dopo tanto tempo alla versione originale di **Centipede**, non mi sono divertito. Ma allora non sarà che i tanto vituperati *videogames* dell'ultima generazione, checché tutti ne dicano, siano riusciti alla fine ad abituarmi fin troppo bene? So che molti non saranno d'accordo, ma lasciatemelo dire: il mitico Commodore 64 avrà anche fatto la storia dei videogiochi, ma vorrei vedere chi al giorno d'oggi lo scambierebbe con la sua fida PlayStation!

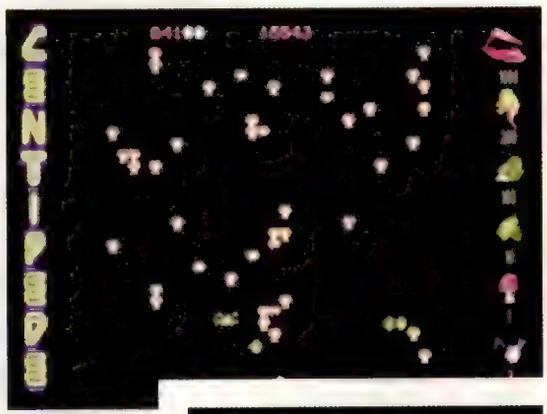
CENTIPEDE IN 3D

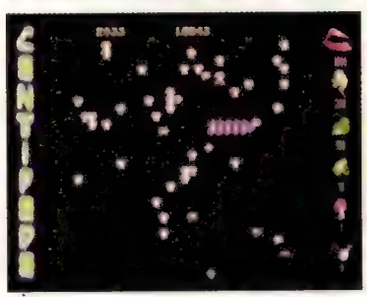
Fortunatamente, oltre alla versione che riproduce il *coin-op* originale (e con la quale vi assicuro non spenderete più di mezz'ora), all'interno del CD di **Centipede** è contenuto anche un *remake* in chiave moderna dello stesso titolo, completamente realizzato in grafica poli-

gonale e di conseguenza sicuramente più adeguato agli standard videoludici attuali. Lo scopo di tale gioco è in linea di massima lo stesso che si doveva raggiungere nel titolo originale: una volta presi i comandi della classica navicella dotata di cannone laser, dovrete impegnarvi nel distruggere tutti i nemici che vedrete apparire sullo schermo (ragni, insetti, ranocchi e, manco a dirlo, grossi centipedi), finché, superate incolumi alcune ondate di avversari e ripulita tutta l'area di combattimento, vi sarà dato accesso allo *stage* successivo. A differenza dello scenario in 2D con visuale fissa dall'alto usato in precedenza però, stavolta il gioco propone un'ambientazione tridimensionale nella quale all'utente viene data piena libertà sia di movimento, che per quanto riguarda la collocazione della telecamera virtuale adibita a riprendere l'azione. Potrete dunque decidere se seguire il tutto grazie ad una visuale in soggettiva (molto suggestivo scorgere i vermoni in minaccioso avvicinamento tra i funghi...), a volo d'uccello, o dall'alto (quest'ultima opzione, molto simile a quella scelta per l'originale, si rivela alla fine anche la più funzionale per avere sempre sotto controllo tutta l'area di gioco). Altre innovazioni sono costituite dalla necessità di portare a compimento alcune sottomissioni durante i vari *stage* (in vari casi, ad esempio, bisognerà salvare alcuni personaggi che se ne vagano qua e là nella zona di combattimento, cercando nel frattempo di non colpirli con il proprio laser), dalla presenza di un discreto numero di armi bonus e *power-up* (assai utili per affrontare con successo i numerosi nuovi nemici che incontrerete strada facendo) e dall'utilizzo di una specie di *story mode* (con tanto di FMV esplicativi) che fa da raccordo all'azione dei vari *stage*. Passando all'analisi tecnica del titolo, va sottolineato come purtroppo anche la "versione moderna" di **Centipede** sia in grado di offrire ben poche attrattive. La grafica, pur potendo contare sull'utilizzo di ambienti completamente poligonali, appare abbastanza spartana, ma nonostante ciò il gioco evidenzia frequenti cali nel *frame rate* (ed in ogni caso, anche nelle circostanze più "tranquille" per il processore, non vengono mai raggiunti particolari picchi di fluidità). A livello di *gameplay* la situazione non migliora di molto: se infatti durante le prime partite l'immediatezza dei comandi e la semplicità del *concept* di gioco potrebbero riuscire ad impressionarvi in positivo, già dopo poche ore la ripetitività e la monotonia dei vari *stage* vi disincentiveranno del tutto a proseguire nella sfida.

Igor Berzi

VOTO **60%**





NIENTE *TEXTURE MAPPING*, NIENTE *LIGHT SOURCING*, NIENTE *GOURAUD SHADING*... SÌ, DIREI PROPRIO CHE QUESTO È IL CENTIPEDE ORIGINALE!

...L'ESTATE E' FINITA...
E' ORA DI RIPRENDERE
L'ADORATA PLAYSTATION
GAME GENERATION
Via delle Palme 6/a - 01033
CIVITA CASTELLANA (VT)
0761/513136
GIOCHERIA
CASSINO - 0776/310435
SORA - 0776/824172
NOVITA' DREAMCAST-PAL
TUTTO PER NINTENDO 64
TUTTO PER GAME BOY
GIOCANDO GIOCANDO
VIA E. FILIBERTO 152
00185 - ROMA
06/770063
VIDEO GAMES
2 NEGOZI SPECIALIZ.
VITERBO - TEL - FAX 0761/321042
LA CURA (VT) - 0761/482653
COMPUTERMANIA
VIA ROMA 41/C - 01010
CAPODIMONTE (VT)
0761/872445
PLAYSTATION - PAL
DRIVER
BUGS BUNNY
V-RALLY 2
SYPHON FILTER
SILENT HILL
SPEED FREAKS
QUAKE 2
DINO CRISIS
LEGACY OF KAIN
SUPERBIKE
STAR WARS - MINACCIA FANTASMA
AFFIDATI A NOI PER I TUOI ACQUISTI
ESPERIENZA, COMPETENZA, SERIETA'
E PROFESSIONALITA', SONO
ALLA BASE DEL NOSTRO LAVORO
ACTION FIGURES
NOVITA' DA TUTTO IL MONDO

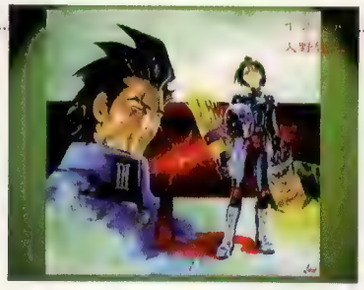
RIVAL SCHOOLS HOT BLOODED YOUTH DIARY 2

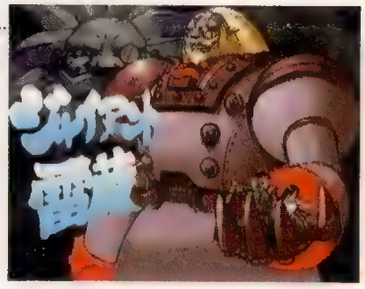
Sequel vero e proprio o semplice *upgrade*? A seguito dell'inatteso successo del secondo disco incluso con la versione giapponese di **Rival Schools**, Capcom ha deciso di produrre un seguito solo di quest'ultimo.

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Capcom 3D Development Team
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Simulazione/Picchiaduro

Si ringrazia BG Games per il gioco.

I TEST DI KYOKO, LE PROVE DI ABILITÀ E I COMBATTIMENTI CONTRO SAKURA SONO GLI OSTACOLI PRINCIPALI CHE INCONTRATE DURANTE IL GIOCO.





COME SI PUÒ VEDERE, ALCUNE ILLUSTRAZIONI SONO CHIARAMENTE ISPIRATE A FAMOSE SERIE ANIMATE GIAPPONESI.

DISTRIBUITO IN GIAPPONE CON IL TITOLO di **Shiritsu Justice Gakuen: Nekketsu Seishun Nikki 2** (Collegio Privato Justice: Diario della Giovinezza Ardente 2), **Rival Schools: Hot Blooded Youth Diary 2** consiste in una versione migliorata dell'*Evolution Disk* presente nel precedente episodio della serie. Il sottotitolo del nome giapponese del picchiaduro Capcom deriva da quella che è ora diventata la modalità principale del gioco: la simulazione di studente *Nekketsu Seishun Nikki*. Visto che in Giappone **Shiritsu Justice Gakuen** ha ottenuto più successo tra i *game otaku* rispetto all'utenza occasionale, i miglioramenti apportati sono stati studiati in modo da renderlo ancora più appetibile alla prima categoria. Le principali modifiche riguardano una maggiore cura nella realizzazione dello stile grafico, l'inserimento di svariati sottogiochi ed omaggi, oltre che il miglioramento della simulazione di studente. Tutto il resto è rimasto praticamente identico a quanto contenuto nell'*Evolution Disk* di **Rival Schools**. La modalità ad un giocatore è costituita da una versione ridotta dell'*Arcade Mode*: mancano quindi i dialoghi parlati e le sequenze d'intermezzo. Grafica e meccanica di gioco sono rimaste sostanzialmente invariate: per un'analisi più curata del picchiaduro vi rimando quindi alla recensione pubblicata sul numero 52 di **SPC**. Le uniche modifiche riguardano piccoli ritocchi agli sfondi, un nuovo fondale, mosse aggiuntive per alcuni dei protagonisti, due personaggi inediti e un cambiamento nel sistema di gioco: quest'ultimo consiste nella possibilità di scegliere la direzione di caduta dopo essere stati lanciati in aria dall'avversario in modo da sorprenderlo atterrando alle sue spalle. Con questa nuova tecnica si è cercato di rendere meno efficaci le *combo* aeree il cui abuso da parte di alcuni giocatori tende a rendere il gioco troppo frustrante. Al gioco in cooperativa contro la CPU è stata aggiunta la possibilità di effettuare scontri singoli e di affrontare l'intero *Arcade Mode*. Nella modalità d'insegnamento potete ora trovare le tre prove pratiche che dovete affrontare nel nuovo *Nekketsu Seishun Nikki* e le lezioni del professor Hayato presenti nel primo episodio. La collezione dei sottogiochi, oltre alle precedenti modalità, contiene gli inediti *Kessen! Honoo no Spirit* (La Finale! Lo Spirito delle Fiamme) e *Doki Waku Dance*. Il primo consiste in una gara di corsa, giocabile anche in coppia, nella quale si accumula velocità premendo un pulsante del *pad* a ritmo con un indicatore posto in fondo allo schermo. Il secondo è un *rhythm game* nel quale bisogna eseguire, a ritmo con la musica, le combinazioni di tasti indicate dal vostro avversario. Il nuovo sistema di gestione dei personaggi creati nel *Nekketsu Seishun Nikki* consente di modificare il loro comportamento quando sono controllati dalla CPU. Mediante un apposito menù è possibile indicar loro con quale priorità utilizzare le mosse nelle varie situazioni di gioco. La configurazione del *CPU Edit System* e le caratteristiche dei personaggi ottenuti con la simulazione di studente possono essere trasformate in due differenti *password* che permettono di passarli ad amici senza bisogno di *memory card*. A tal proposito, Capcom ha organizzato un concorso allo scopo di raccogliere i personaggi migliori che verranno mostrati nella pagina Internet dedicata al gioco (www.capcom.co.jp/nekketsu2/index.html). Allo scopo d'incrementare la longevità, gli omaggi non sono più accessibili semplicemente soddisfando determinate condizioni, ma debbono anche essere acquistati. I punti necessari al loro ottenimento si accumulano giocando alle varie modalità. Tra gli *omake* vi sono le 50 illustrazioni che accompagnano i caricamenti del gioco, 60 *trading card*, 4 poster e l'accesso a PocketStation. I sottogiochi contenuti in *PocketJustice* sono tre semplici giochi d'azione e una specie di simulazione di appuntamenti in scala ridotta chiamata *PockeJMail*: i primi servono unicamente ad accumulare i punti per l'acquisto degli omaggi, mentre l'ultimo consente anche di ottenere *trading card* speciali chiamate *Message Card*. Oltre a fornire un elevato numero di modalità disponibili, *Nekketsu Seishun Nikki 2* è anche compatibile con Dual Shock (solo per le vibrazioni) e *multitap*, utilizzato per giocare in otto nelle modalità torneo, lega e incontri in cooperativa, utilizzando ognuno il proprio *pad*. L'unica spiacevole mancanza, almeno considerando il punto di vista di un appassionato di animazione, riguarda la carenza di sequenze in *full motion*. I filmati si limitano infatti ad una presentazione creata mon-

I DUE NUOVI PROTAGONISTI DEL GIOCO HANNO UNA DOTAZIONE DI MOSSE SPECIALI VERAMENTE BIZZARRA.

tando illustrazioni e immagini di gioco. Interamente "riciclata" anche la colonna sonora, nella quale sono peraltro assenti gli inni cantati dei vari istituti, presenti nel primo **Rival Schools**.

WAGA SEISHUN NO GAKUEN

Il nuovo *Nekketsu Seishun Nikki* si differenzia da quello presente nel precedente *Evolution Disk* per l'aggiunta di un numero maggiore di eventi speciali, personaggi ed ambientazioni. Nonostante i miglioramenti apportati, il gioco rimane sostanzialmente una versione molto semplificata delle simulazioni di appuntamenti come **Tokimeki Memorial** o **Sentimental Graffiti**. Il gioco ha inizio con l'inserimento dei dati anagrafici del personaggio che si vuole creare compilando il modulo d'iscrizione alla scuola. Tra le varie scelte vi è il sesso e l'istituto di provenienza, che ora comprende la stessa Justice Gakuen. La scelta della scuola è importante per avere più possibilità di avvicinare il protagonista del gioco con cui si desidera avere una relazione: i membri del proprio istituto sono infatti i primi personaggi con cui si viene a contatto. Terminata la compilazione del modulo bisogna creare il proprio volto scegliendo tra due fisionomie differenti e svariati tipi di occhi, nasi e bocche. Una volta terminata la creazione del personaggio, si affronta il test d'ingresso alla scuola che rappresenta, insieme agli altri due quiz simili distribuiti lungo l'anno scolastico, il principale ostacolo del gioco per un occidentale. L'esame è infatti costituito da un test sui protagonisti e sulla meccanica di gioco, le cui risposte devono essere date entro un ristretto limite di tempo. La mancata riuscita del test non preclude l'evoluzione del gioco, ma influisce negativamente sulle caratteristiche del personaggio: riuscire ad ottenere un combattente perfetto diventa quindi più difficile. Fortunatamente le altre prove che attendono il giocatore durante l'anno sono rappresentate da sottogiochi, test di abilità e combattimenti, in cui la barriera linguistica è meno pesante. Le caratteristiche fisiche e tecniche di combattimento sono inoltre influenzate dai club a cui ci si associa e dalle persone che si frequenta. L'interazione con gli altri protagonisti si limita comunque a dialoghi nei quali è necessario scegliere tra varie risposte quella che può portare i maggiori vantaggi. Salvando spesso e andando a tentativi è quindi possibile riuscire a ottenere buoni risultati senza capire perfettamente tutto ciò che viene detto. Per affrontare il gioco con successo non è quindi necessaria una completa conoscenza della lingua, ma è sufficiente possedere una certa esperienza con simulazioni e RPG in giapponese in modo da districarsi rapidamente tra opzioni e menù. Al termine dell'anno scolastico, il personaggio da voi creato viene salvato su *memory card* in modo da poter essere ulteriormente elaborato con l'*Edit System*. Oltre alle caratteristiche e alle tecniche, viene memorizzata l'identità del vostro miglior amico durante il gioco, che diverrà il combattente più adatto per effettuare gli attacchi combinati nel picchiaduro. Come accadeva nella simulazione presente nel precedente *Evolution Disk*, frequentando assiduamente un personaggio del sesso opposto è possibile instaurarci una relazione sentimentale. In questo caso il gioco termina con un'immagine aggiuntiva ed un dialogo tra i due innamorati. Troppo semplice per essere considerata una vera simulazione di appuntamenti ed eccessivamente simile al capitolo precedente per rappresentare un *sequel* del picchiaduro, **Rival Schools: Hot Blooded Youth Diary 2** è più un *fan service* che un gioco. Se già possedete il primo **Rival Schools** e avete totalmente ignorato tutti gli elementi di contorno che lo accompagnavano, questo suo *spin-off* rappresenta una spesa del tutto inutile; consideratene l'acquisto solo come alternativa all'episodio precedente o se amavate alla follia il primo *Nekketsu Seishun Nikki*. Un'ultima nota importante: sia la modalità di simulazione che quella che consente di scaricare i giochi su PocketStation sono protette contro i *chip* di modifica. Stranamente tutte le altre modalità funzionano senza problemi...

Diego Cortese

L'UTILIZZO DI POCKETSTATION FACILITA L'ACQUISIZIONE DEGLI OMAGGI.

VOTO **79%**

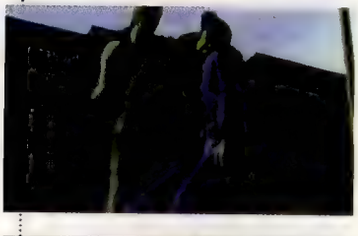
CON UN MINIMO IMPEGNO È POSSIBILE INTRAPRENDERE RELAZIONI SENTIMENTALI CON I PERSONAGGI DEL GIOCO, COMPRESO IL CORPO DOCENTE.

FATAL FURY WILD AMBITION

I lupi famelici sono tornati! Terry, Joe e Andy affrontano nuovamente il loro eterno nemico Geese nella trasposizione poligonale di una delle saghe di picchiaduro più popolari di SNK.

Versione:	Giapponese
Casa:	SNK
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

Si ringrazia **BG Games** per il gioco.



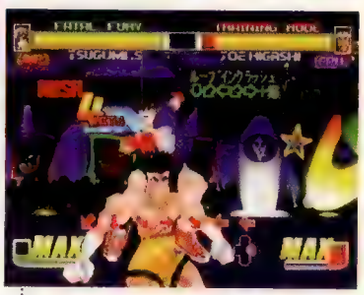
LA MORTE DI JEFF BOGARD È ILLUSTRATA CON UN FMV DALL'OTTIMA FATTURA.

FATAL FURY WILD AMBITON RAPPRESENTA il terzo tentativo da parte di SNK di adattare la meccanica di gioco di un proprio picchiaduro bidimensionale alla grafica poligonale. Il primo esperimento, rappresentato da **Samurai Spirits 64**, non ha goduto di molto successo a causa della totale inesperienza della casa di Osaka nella realizzazione di giochi 3D. Per quanto sia da considerarsi un fallimento praticamente sotto ogni punto di vista, il gioco è servito a SNK per affinare le proprie tecniche di programmazione e sviluppo di giochi poligonali. Il *sequel*, intitolato **Samurai Spirits 2**, presentava infatti numerosi miglioramenti sia nella grafica che nell'impianto di gioco. Il risultato globale era comunque lontano dall'essere soddisfacente. Nonostante i primi due tentativi si siano quindi rivelati deludenti, SNK ha deciso di continuare imperterrita nella politica di rinnovamento grafico dei propri titoli più famosi. Dopo **Samurai Spirits** è giunto il turno di **Fatal Fury**, *coin-op* uscito nelle sale giochi pochi mesi or sono e convertito con sospetta rapidità per PlayStation. Visto che ancora una volta SNK ha fallito nel riuscire a confezionare una grafica degna di un titolo *arcade*, molto probabilmente ha ritenuto che il nuovo **Fatal Fury** potesse avere più successo nel mercato casalingo che in quello a gettoni. Peccato che SNK non sembri avere molta dimestichezza nemmeno con la programmazione in 3D su PlayStation...

ROAD TO THE FINAL VICTORY

Convinta che l'impiego della grafica poligonale avrebbe attratto una fascia di pubblico più ampia rispetto ai fanatici dei picchiaduro bidimensionali, SNK ha deciso di ambientare il gioco all'inizio della saga in modo da introdurre i nuovi venuti alla trama della serie. Con una lunga e ben realizzata presentazione in *full motion*, realizzata esclusivamente per la versione PlayStation, la casa di Osaka ci riporta al momento della morte di Jeff Bogard a cui ha assistito inerme il giovane Terry. Dieci

anni dopo l'omicidio del padre da parte di Geese, Terry ritorna nella propria città natale. Il suo obbiettivo è quello di vincere il torneo King of the Fighters per poter affrontare Geese e vendicarsi della morte di Jeff. Rispetto al primo **Fatal Fury**, **Wild Ambiton** presenta una rosa dei personaggi disponibili in parte differente, quasi si trattasse di un *dream match* "alla **The King of Fighters**". Dei vecchi protagonisti rimangono solo Terry, Joe, Andy, Raiden, Billy e Geese; da **Fatal Fury 2** provengono Mai e Kim, mentre dal quarto episodio della serie abbiamo Yamazaki; completamente inediti sono invece la giovane lottatrice giapponese Tsugumi e Toji, anziano maestro di Aikido. Come è d'uso nelle conversioni per il mercato casalingo, **Wild Ambition** per



IL *TRAINING MODE* CONTIENE UN'UTILE GUIDA ALL'ESECUZIONE DELLE MOSSE SPECIALI.

PlayStation consente di utilizzare sin dall'inizio due personaggi segreti nel *coin-op*: il boss Geese Howard e la vivace cinesina Xiangfei di **Real Bout 2**. Sono inoltre stati aggiunti Duck King (**Fatal Fury**) e Mr. Karate: quest'ultimo non è altro che Ryo Sakazaki di **Art of Fighting**, una vecchia conoscenza nel mondo di **Fatal Fury**, dato che è già apparso come *guest star* nel quarto episodio della serie. Grazie alle aggiunte esclusive della versione PlayStation, **Wild Ambition** può contare quindi su 14 perso-

IN TUTTI QUESTI ANNI SEMBRA CHE L'ALITO DI RAIDEN/BIG BEAR NON SIA MIGLIORATO.

IL BRACCIO DI YAMAZAKI HA UNA CAPACITÀ DI ESTENSIONE PARI A QUELLO DI DHALSIM.

naggi, un numero piuttosto ridotto per un picchiaduro destinato al mercato casalingo. A disincentivare la longevità del gioco vi è anche una certa carenza di modalità disponibili: ad accompagnare gli immancabili *Arcade*, *Versus* e *Training*, abbiamo solo un *Team Battle Mode*, ottenibile dopo aver completato il gioco con tutti i personaggi. Il *Data Base* relativo ai protagonisti si limita a fornire poche informazioni sulla loro storia e sui loro dati anagrafici: in questa modalità potete anche trovare un elenco completo delle mosse speciali, peraltro accessibile in ogni momento del gioco. Le opzioni non offrono sfortunatamente la possibilità di cambiare la lingua e, mancanza ben più grave, presentano solo quattro livelli di gioco: ne risulta quindi una difficoltà meno bilanciata rispetto alla precedente versione bidimensionale. Se SNK non ha mostrato molto impegno nella creazione di modalità di gioco alternative, lo stesso si può dire delle sequenze d'intermezzo e finali. Per risparmiare tempo e fatica la casa di Osaka ha pensato bene di realizzare dei FMV utilizzando le scene generate in tempo reale dal *coin-op*: sequenze povere nel soggetto e nel dettaglio grafico, che non offrono molta soddisfazione al giocatore. Ma questa sembra essere una tendenza comune a tutti gli ultimi picchiaduro SNK...

FEEL THE HEAT

Il rinnovamento grafico apportato a **FFWA** è stato accompagnato da numerose variazioni della meccanica di gioco originale. Gli incontri non avvengono più su differenti piani di gioco, ma all'interno di un'arena tridimensionale interamente vuota e priva di confini. Il pulsante per il cambio di piano si è di conseguenza trasformato in un tasto di schivata laterale, simile a quello di **Soul Edge/Blade** e **Tekken 3**. Il precedente sistema di gestione delle *super* basato sull'*H/S/P Power* è stato sostituito dall'*Heat Gauge System*. Le mosse speciali più potenti si dividono ora in *Super Power Attack* e *Overdrive Power*; le prime sostituiscono le precedenti *Desperation Move* e sono eseguite senza limite di numero quando la propria barra dell'energia assume un colore rosso lampeggiante. Le seconde, un tempo conosciute come *Super Desperation Move*, sono accessibili solo fino a quando la *Heat Gauge* è riempita al massimo. Allo scopo di rendere **FFWA** più tecnico rispetto al passato, sono stati introdotti alcuni nuovi elementi di gioco pensati per scoraggiare le strategie troppo difensive. Al costo di una buona parte dell'*Heat Gauge*, è possibile eseguire un colpo speciale simile al *Guard Break* di **Street Fighter EX**: chiamato *Heat Blow*, consiste in un attacco lento da eseguire, ma in grado di rendere vano qualsiasi tentativo di parata da parte avversaria. Una volta colpito dall'*Heat Blow*, il vostro nemico rimarrà intontito e quindi totalmente vulnerabile ai vostri attacchi. Lo stordimento del vostro rivale può anche avvenire se continua a parare i vostri colpi senza reagire a causa dell'*Overheat System*. La *Heat Gauge* incrementa solo con gli attacchi effettuati mentre diminuisce ogni qualvolta se ne subisce uno. L'esaurimento totale dell'energia della suddetta barra provoca l'*Overheat*, una situazione di gioco piuttosto spiacevole in cui ci si trova in una temporanea fase di totale vulnerabilità. Il superamento delle difese avversarie può anche avvenire eseguendo attacchi in rapida successione come in **The King of Fighters '98**. Un'ultima aggiunta, tipica dei picchiaduro 3D, riguarda la possibilità di colpire l'avversario quando si trova steso al suolo. A completamento di queste mosse, **Wild Ambition** offre un ampio inventario di tecniche speciali che comprendono la fuga dalle prese e svariati tipi di contrattacchi. Tutto sommato l'impianto di gioco ricorda quello dei precedenti episodi sebbene le sensazioni provate durante il combattimento siano in parte differenti, caratteristica che potrebbe non essere apprezzata dall'utente occasionale in cerca di un titolo semplice e immediato.

UN PROGETTO TROPPO AMBIZIOSO

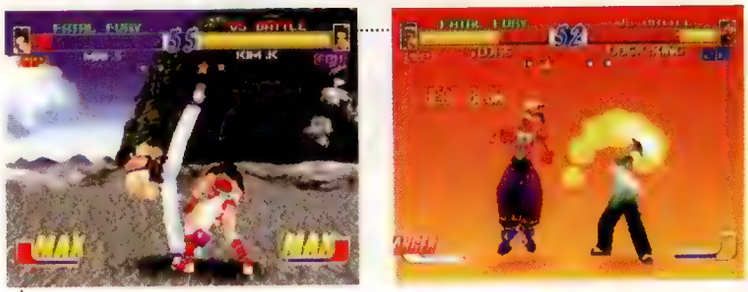
Nonostante l'adozione della grafica 3D, **FFWA** rimane un picchiaduro dalla meccanica tipicamente bidimensionale, fattore che lo pone in una difficile situazione. Il gioco rischia infatti di non essere accettato dai fan dei *beat'em up* tridimensionali in quanto troppo tecnico e di essere rifiutato dai fanatici dei picchiaduro 2D a causa della sua grafica poligonale. Ad aggravare il problema abbiamo una grafica carente di dettaglio: mentre i personaggi presentano un livello di definizione tale da renderli simili alle loro controparti bidimensionali, lo stesso non si può dire di fondali ed effetti speciali. I primi mancano totalmente

di profondità, animazioni e complessità, mentre i secondi sono grossolani e dalla ridotta spettacolarità. Poco convincente anche la gestione dinamica delle inquadrature, la cui regia nelle fasi di gioco più concitate tende a mettere in risalto perdite di poligoni e scomparsa di *texture*. Peggiorata anche la qualità di effetti sonori a causa dell'elevato fattore di compressione impiegato. Sorte migliore è toccata alle musiche, presenti in versione classica e riarrangiata. La colonna sonora è stata interamente rinnovata rispetto ai precedenti episodi e contiene svariati brani che non vi porteranno a rimpiangere quelli passati. Con la conversione di **FFWA** SNK ha indubbiamente fallito nel trasporre la poco dettagliata grafica del *coin-op* su PlayStation. Il gioco si salva dalla mediocrità solo grazie alla complessità della sua meccanica. Se amate **Fatal Fury** e non vi sentite traditi dal passaggio della saga al 3D apprezzerete senz'altro **Wild Ambition**. I fan di **Tekken** e quelli dei picchiaduro 2D più intransigenti è meglio che si rivolgano altrove...

Diego Cortese

LE SEQUENZE D'INTERMEZZO E FINALI SONO COSTITUITE DA FILMATI DEL *COIN-OP*.

VOTO **82%**



SCHIVATA LATERALE E HEAT BLOW SONO ALCUNE DELLE NOVITÀ INTRODOTTE IN WILD AMBITION.

FIGHTER MAKER

Smettetela di armeggiare con lo Yaroze. Da oggi in poi potrete dar vita ai vostri lottatori utilizzando unicamente i tasti del *pad* Sony. Munitevi di PlayStation, di **Fighter Maker**, di *memory card(s)* e di parecchia, parecchia pazienza...

Versione:	Americana
Casa:	ASCII
Sviluppatore:	Agetec
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

E' POSSIBILE PRECISARE IL *FRAME* IN CUI IL COLPO HA EFFETTO, IL DANNO EFFETTUATO E LA PARTE DEL CORPO CHE LO PROVOCA.

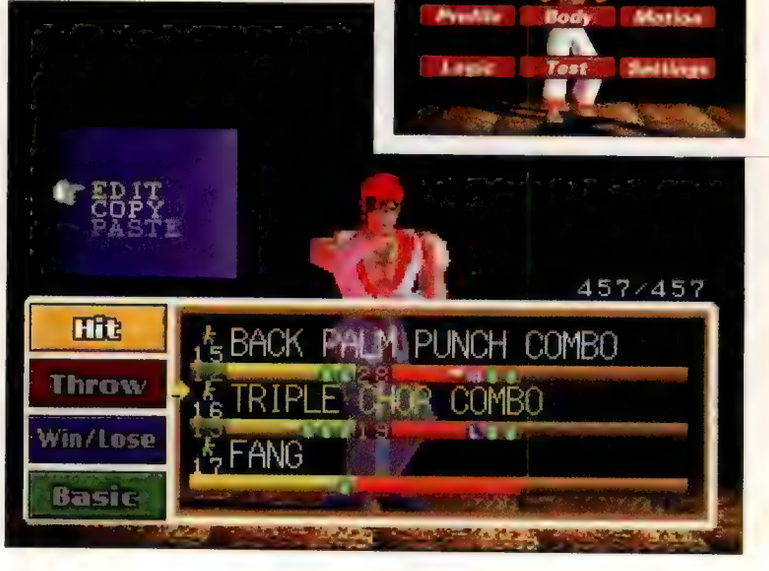
SKULLOMANIA COMPARE PER GENTILE CONCESSIONE DI ARIKA ED È L'UNICO PERSONAGGIO NON "MADE IN ASCII".

ORDE DI ASPIRANTI CREATORI LO attendevano bramosi. **Fighter Maker** cade dal cielo per soddisfare le richieste di tutti coloro che hanno sempre desiderato realizzare il proprio picchiaduro, editando personaggi, attacchi, prese e quant'altro disponibile alla fantasia. E c'è da dire che quanti stanno lordando queste pagine con la propria eccessiva salivazione hanno davvero trovato pane per i propri denti. E a loro mi rivolgo. Il *software* di casa ASCII si suddivide in due sezioni: il picchiaduro tradizionale e l'*editor* dei personaggi. Il primo appare sinceramente un atto dovuto: le animazioni fluide e la discreta realizzazione grafica dei personaggi sono infatti gli unici due aspetti non trascurati. Sfondi minimali, effetti sonori di livello medio-basso e un'*AI* tendenzialmente scarsa rivelano invece la natura prettamente accessoria della sezione. Insomma, una partita e avrete la meglio dei sei lottatori che vi separano dai *credits*; nessuna trama, personaggio extra o sequenza finale. Il giudizio è: trascurabile. L'*editor* dei personaggi, con le sue numerose possibilità, è invece il fulcro del *software* ASCII. Iniziamo con l'aspetto: **FM** vi mette a disposizione 20 personaggi tra cui scegliere; *characters* ben variegati seppure leggermente anonimi, che soddisfano solo in parte la brama di varietà, vista l'impossibilità di modificarli nei connotati e nel vestiario. Dove potrete invece sbizzarrirvi sarà nella sezione *motion*. Qui vi sarà possibile creare nuovi attacchi o modificare i centinaia già esistenti, compresi nei venti stili di combattimento disponibili, dal kung-fu al wrestling, dal kuk sool wan fino alla kickboxing. Nel caso vogliate partire da zero preparate i viveri, selezionate *New hit* ed editate la posizione iniziale. Per farlo potrete muovere il corpo del lottatore in ogni modo, ogni giuntura e con ogni angolo. Completato il lavoro, preparate il *frame* finale e ammirate come **FM** realizza i passaggi intermedi. Verosimile? Poco probabile! Tornate indietro e realizzate dei *frame* di passaggio voi stessi, continuate per qualche ora e, forse, avrete realizzato un'attacco. Discorso identico per le esultanze, per le *basics* (*standing*, *rolling*, ecc.) e per le prese, per le quali dovrete creare anche la reazione dell'avversario. Definitivo. Nella sezione *logic* potrete invece scegliere le reazioni del personaggio ad ogni situazione, con un agevole sistema percentuale del tipo stimolo-risposta. Insomma, **FM** permette davvero di fare tutto quello che si vuole del proprio *fighter*, con un sistema abbastanza completo ma non altrettanto *user-friendly*. Vi saranno infatti necessarie ore di pazienza certosina e chili di *memory card* (una per ogni giocatore completo) per realizzare qualcosa di decente e verosimile. Per questo il giudizio numerico, puramente indicativo, non può sostituire il consiglio personale: **FM** è un buon *software*, inevitabilmente complesso ma altrettanto efficace, destinato solo a veri appassionati, meglio se al limite del maniacale. Tutti gli altri lo abbandoneranno dopo poche ore, non appena sopraggiunta la noia o lo scoramento.

Ivan Fulco

LA PARTE DEL CORPO SELEZIONATA VIENE VISUALIZZATA IN *WIREFRAME* ED È COMPLETAMENTE CONTROLLABILE: NON CI SONO LIMITI DI TORSIONE.

VOTO **76%**



FM UTILIZZA TRE TASTI PER ATTACCHI DI DIFFERENTE POTENZA E UNO PER LE PARATE. IL SALTO NON È PREVISTO: PUÒ ESSERE INSERITO SOLO COME PARTE DI UNA MOSSA.

IL MEGLIO PER LA TUA PLAYSTATION

DAGLI ESPERTI DI PLAY E SUPER PLAYSTATION CONSOLE

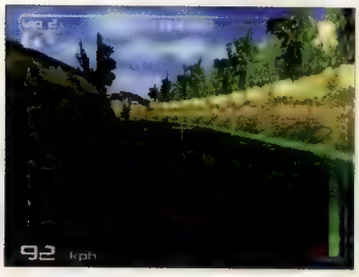
IN EDICOLA

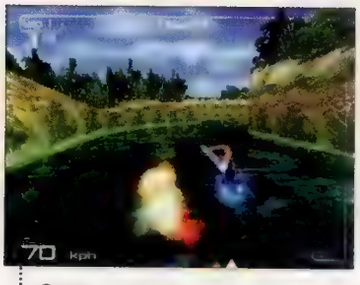
REVIEW

360

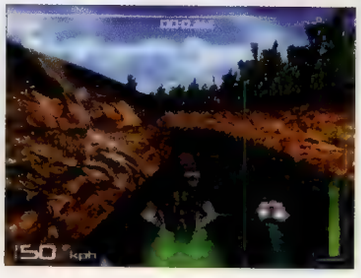
A volte titoli non particolarmente originali vengono "salvati" da una buona realizzazione tecnica e da una discreta giocabilità. Peccato che quanto appena scritto accada solamente a volte...

Versione:	Europea
Casa:	Universal
Sviluppatore:	Cryo
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Corsa/Sparatutto





CORRI E SPARA, CORRI E SPARA... COSA C'È DI PIÙ SEMPLICE?

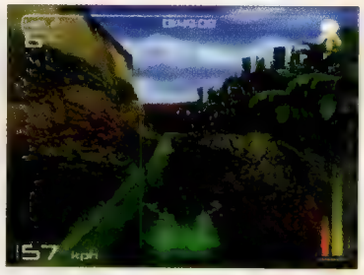


GAREGGIARE CON MEZZI D'ACQUA ultra-veloci e super-tecnologici, sparando decine e decine di missili contro gli altri concorrenti, è un'idea abbastanza stuzzicante e, se ben sfruttata e realizzata, può anche risultare vincente. Nel caso di **360**, nuovissima produzione di Cryo, partendo da questo genere di premesse si arriva purtroppo a un finale decisamente modesto. Lo scopo del gioco è semplice e di facile comprensione: nei panni di un pilota di moto d'acqua, dopo aver selezionato il vostro mezzo tra i numerosi disponibili, dovete riuscire a primeggiare nei 16 livelli disponibili, cercando di prevalere sugli avversari sia con le vostre capacità di guida che, nel caso abbiate alcuni problemi in questo settore, utilizzando una serie di devastanti e potentissime armi.

LA REALIZZAZIONE TECNICA NON È CERTO IL PUNTO DI FORZA DI 360. ANCHE LE ARMI A DISPOSIZIONE SONO ABBASTANZA SCADENTI...

L'aspetto più interessante di **360** è proprio la presenza di un originale sistema di puntamento che consente, almeno in linea teorica, di avere il massimo controllo nelle fasi d'attacco: premendo infatti il tasto L2 viene infatti visualizzato sullo schermo un mirino, che può essere mosso liberamente e che garantisce la massima precisione in ogni colpo. Peccato solo che questa caratteristica venga vanificata dall'estrema velocità dello *scrolling* e dalla conformazione delle piste che, a meno che non vogliate rischiare di ritrovarvi impastati più volte contro pareti rocciose, consentono di utilizzare questa opportunità solo per brevi istanti. Proprio la discreta fluidità e la velocità dello *scrolling* sono le uniche due caratteristiche positive per quanto riguarda la realizzazione tecnica, povera nei fondali e carente anche nella definizione e nella cura dei vari mezzi disponibili i quali, vista l'impostazione futuristica e tecnologica del gioco, avrebbero potuto essere curati con maggiore attenzione. La pochezza grafica è accompagnata da un sonoro di fattura altrettanto scadente, a cui dev'essere poi aggiunto anche un sistema di controllo non sempre preciso; il risultato finale quindi non è certo dei migliori e, facendo un'analisi globale di **360**, è difficile trovare un aspetto in cui il titolo della Cryo possa essere considerato perlomeno discreto. A tutte le pecche finora citate dobbiamo infatti aggiungere anche una calibrazione non impeccabile del livello di difficoltà che causa ben presto un netto calo d'interesse e che rende la sfida decisamente monotona e poco coinvolgente. Di poca rilevanza la presenza della modalità di gioco in doppio che, pur offrendo alcuni spunti divertenti, non può da sola giustificare l'acquisto di un titolo.

Marco Ravetto



VOTO **50%**

IN DIVERSE SITUAZIONI SI HA LA NETTA SENSAZIONE DI NON AVERE IL COMPLETO CONTROLLO DEL MEZZO.

E' IN EDICOLA IL NUOVO NUMERO DI POWERSTATION

POWERSTATION E' L'UNICA RIVISTA PLAYSTATION CHE VI CONSENTE DI METTERE LE MANI SULLA SOLUZIONE COMPLETA DI APE ESCAPE, SYPHON FILTER E HARD EDGE, E SULLE GUIDE A KENSEI: SACRED FIST, BLOODY ROAR 2, DIVER'S DREAM, GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969, ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, TRAP RUNNER, KKND: KROSSFIRE, RUGRATS E NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE. DOBBIAMO AGGIUNGERE ALTRO?

AIRONAUTS

Nei titoli ambientati nel futuro la violenza è spesso uno degli elementi fondamentali. in questo caso però non dovrete vestire i panni di un sopravvissuto a un olocausto nucleare, bensì di un malvivente che ha un solo modo per espiare la proprio pena... Andare in televisione!

Versione:	Europea
Casa:	Take 2
Sviluppatore:	Red Lemon
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

QUANDO VEDETE DELLE ALI CERCATE DI RACCOGLIERLE, VISTO CHE POSSONO ESSERE UTILIZZATE PER MIGLIORARE LA POTENZA DELLE ARMI DISPONIBILI.

IL RADAR DIVERRÀ BEN PRESTO IL VOSTRO MIGLIORE AMICO, VISTO CHE INDICA LA POSIZIONE DA RAGGIUNGERE.

NEL FUTURO I CRIMINALI PIÙ PERICOLOSI non verranno più lasciati a marcire in prigione per decine e decine di anni, ma potranno cercare di guadagnarsi la libertà partecipando a una trasmissione televisiva prodotta dalla SKPTV, il maggiore *network* a livello mondiale, trasmissione in cui dovranno riuscire, avendo a disposizione una lunga serie di armi e oggetti, a sopravvivere attraversando diversi *stage* ricchi di pericoli e avversari da eliminare. Se per caso quanto appena scritto vi suona familiare, allora probabilmente avete visto il film, avente come protagonista Arnold Schwarzenegger, ispirato a un racconto di Stephen King e intitolato *L'implacabile* (in originale *The Running Man*), produzione cinematografica che ha parecchie analogie con **Aironauts**, nuovo titolo di Red Lemon Studios recensito in questa pagina. Le premesse e le ambientazioni sono infatti molto simili, anche se sono presenti alcune differenze, in alcuni casi abbastanza rilevanti. Prima di iniziare a giocare è possibile scegliere, tra un set di criminali rinchiusi in galera, quale controllare valutando con attenzione le varie caratteristiche (velocità, agilità e resistenza dell'armatura), così da pescare quello che si adatta maggiormente alle proprie esigenze. A questo punto non resta che entrare nel primo dei dieci livelli (ognuno dei quali è suddiviso in quattro fasi, per un totale di 40 *stage*) che devono essere superati per riguadagnare la libertà e iniziare a svolgere il compito assegnato. Le missioni sono globalmente abbastanza varie e consistono, per esempio, nel raggiungere una particolare zona o nel distruggere alcune mine. La parte migliore è lasciata però per lo *stage* finale di ogni livello, in cui bisogna affrontare un campione del passato in un combattimento all'ultimo sangue (ancora una volta un'idea mutuata da *L'implacabile*). Fortunatamente per eliminare questi nemici e più in generale per portare a termine il gioco sono disponibili diverse armi che possono essere potenziate raccogliendo dei *power-up* a forma di ali. Ciò che non ci ha pienamente convinto in **Aironauts** è soprattutto la realizzazione tecnica: l'azione è sempre abbastanza confusa e costringe in alcuni casi a vere e proprie evoluzioni pur di riuscire a capire quale sia la zona da raggiungere. Infatti, malgrado sia disponibile un radar (oltre a delle frecce indicatrici), a causa della struttura dei fondali, caratterizzati dalla presenza di enormi costruzioni, non è semplice riuscire a trovare il bersaglio. Il risultato finale è quindi un titolo dal *concept* abbastanza interessante, anche se non originale, ma caratterizato da un'azione di gioco troppo confusa e da un bilanciamento del livello di difficoltà fin troppo frustrante. Un titolo che, con maggiore attenzione, avrebbe potuto certamente raggiungere livelli nettamente superiori.

Marco Ravetto

VOTO **69%**

NON È DIFFICILE IMMAGINARE PERCHÉ QUESTE PERSONE SIANO IN PRIGIONE... DATEGLI UN'OCCHIATA E CAPIRETE...

In edicola

Rivista + CD-ROM demo giocabile a sole L. 8.000

Solo rivista L. 5.000

REVIEW

PEPSIMAN

Rare volte un semplice videogioco è riuscito a farci riflettere su aspetti così inquietanti dell'esistenza... Meno male che ci sono i giapponesi...

Versione:	Giapponese
Casa:	Kindle Imagine Develop
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Racing/Platform

QUESTO FIGURO, RIBUTTANTE NELL'ASPETTO E NEI MODI, È IL PROTAGONISTA DI TUTTI I FMV PUBBLICITARI CHE APPESTANO IL GIOCO.

LE VIBRAZIONI DEL DUAL SHOCK SONO IMPLEMENTATE MOLTO EFFICACEMENTE MENTRE IL *CONTROLLER* ANALOGICO NON È UTILIZZATO. MA CONSOLATEVI, POTER SENTIRE GLI IMPATTI TESTADELSUPEREROE-PARAURTIDEL-LAUTOTRENO È ALQUANTO GRATIFICANTE...

PEPSIMAN È L'OLTRE-VIDEOGIOCO. Qualcosa di imparagonabile ad un semplice accidente videoludico. **Pepsiman** è l'ostentazione del trash. La vigorosa rivincita del *kitsch*. **Pepsiman** è un'esperienza terapeutica...

Primo dato di fatto: le reazioni al primo impatto con un titolo del genere sono state, riferendosi al *cluster* sperimentale, imprevedibili ed eterogenee. Circa i tre quarti dei soggetti hanno manifestato euforia e canti tribali incontrollati, mentre molti dei *tester*, altrettanto inspiegabilmente, sono stati colti da crisi depressive galoppanti. Ma poco conta. Oggi parliamo di **Pepsiman**, l'ultimo prodotto di Kindle Imagine Develop e, a parte questa licenza ironica, cercheremo di parlarne seriamente...

Punto uno: la trama. Ok, passiamo al gioco...

Punto due: il gioco. Potremmo definire **Pepsiman** un *racing-platform*, se non fossimo sicuri di essere per questo banditi dall'albo dei recensori. Più agevole è spiegare la meccanica di gioco. Le vostre callose ditine prendono in questo caso il controllo dell'anidridico Pepsiman, super-eroe impegnato in una corsa folle (e non arrestabile) verso il luogo dove è richiesto il suo intervento. Il tutto (ok, lo ammetto)

per portare il Pepsi-pensiero alle umane genti. Evitate perciò ogni ostacolo e raccogliete più lattine possibili, cercando nel contempo di non accumulare così tante constatazioni amichevoli da far scadere il tempo o da esaurire la *"pepsi-force"*, elargita dalle lattine stesse. Quindi saltate al...

Punto terzo: i comandi. Il *pad* sony viene utilizzato con parsimonia: ⊗ per saltare, ● per scivolare, ⬅ e ➡ per spostare il nostro eroe, la combinazione ⬆ o ⬇ + ● per compiere uno scatto in avanti (ma solo con *Pepsi-force* al massimo) o una breve frenata. *User-friendly*? Sì, al cubo!

Punto quarto: la licenza. Ma perché fare ulteriore, gratuita pubblicità?

Punto cinque: **Pepsiman** si struttura in quattro *stage*, divisi ognuno in tre *scenes*, per un totale di dodici quadri. Le prime due *scenes* saranno da affrontare con un'inquadratura alle spalle dell'eroe, la terza invece vi vedrà impegnati in una corsa (sempre automatica) verso lo schermo, proprio come in **Crash Bandicoot**. In alcune sezioni potreste ritrovarvi a bordo di uno skate, o su un barile rotolante, oppure con un secchio sopra la

testa e le direzioni invertite. Il tutto nel tentativo di dare un minimo di varietà ad un gioco che, nonostante questo, rimane ancorato dall'inizio alla fine a questo semplice (ed è un eufemismo) *concept*. Detto questo passiamo al prossimo punto. Che rullino i tamburi...

Punto sei: il paradosso. Potreste non crederci, ma **Pepsiman** è realizzato in maniera tecnicamente apprezzabile. Non solo le ambientazioni scorrono fluide e veloci (anche se non era impresa ardua) e le *texture* sono decenti; anche la struttura degli *stage* è studiata in maniera intelligente e (nella sua brevità) alquanto originale. Sporadici effetti di *motion blur* arricchiscono un titolo assurdo sotto tutti gli altri punti di vista. Insomma, **Pepsiman** è un gioco breve e ripetitivo, seppur programmato con discreta capacità e intelligenza. Potrebbe divertirvi tre giorni, lo potreste mostrare agli amici ed entrerebbe gioiosamente nella vostra *trash-collection*. Ma oltre questo ogni altro commento è superfluo...

Ivan Fulco

VOTO **60%**

PRENDETE IL VIZIO DEL GIOCO.

JOYGAMES
CD+JOYPAD
A SOLE
24.900 LIRE

1000 GIOCHI
3 CD A SOLE
19.900 LIRE

Se avete in mente di uscire dalla routine quotidiana, oggi avete due possibilità per farlo nel migliore dei modi: la prima si chiama **1000 giochi**, ed è una raccolta incredibile dei più classici "giochini da computer" disponibili nel mondo shareware. Con in più la comodità, per moltissimi di questi, di poterli giocare direttamente dal CD-ROM, senza bisogno di installazione. La seconda è **JoyGames**, che oltre a una collezione di 60 bellissimi giochi vi offre un modernissimo joypad a 8 tasti, da utilizzare subito con questi giochi e con i principali attualmente in circolazione. In entrambi i casi il divertimento è garantito e immediato.
Il momento dello svago intelligente è arrivato, preparatevi a giocare.

JACKSON LIBRI

2 PRODOTTI IN ESCLUSIVA DA JACKSON LIBRI

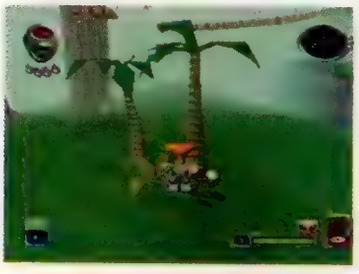
REVIEW

ATTACK OF THE **SAUCERMAN**

Vi siete mai chiesti quale sarebbe l'esito di una guerra tra razze aliene buffe e imbranate? Psygnosis prova a rispondere a quest'interrogativo, ma senza grande successo...

Versione:	Europea
Casa:	Psygnosis
Sviluppatore:	Fube
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura/Azione

LÌ IN FONDO CI DOVREBBE ESSERE UN MURO, MA IL *FOGGING* NE PRECLUDE LA VISTA.



ECCO COSA INTENDEVAMO CON "OCCHI ENORMI". E' CHIARO, ADESSO?

NON SAPPIAMO SE ATTACK OF THE Saucerman sia stato concepito per un pubblico giovane e alle prime armi, o se il suo *look* elementare e bizzarro sia semplicemente il risultato di uno studio approfondito sulle nuove tendenze nel settore dei videogiochi. Quello che sappiamo con certezza, invece, è che la scelta di utilizzare improbabili alieni dagli occhi enormi, dialoghi (scritti) al limite del demenziale e scambi di battute (sonori) costituiti da incomprensibili e ripetitive sequenze di suoni non ci ha trovato esattamente favorevoli. Ma andiamo per gradi: **Attack of the Saucerman** vi metterà nei panni di un extraterrestre impegnato nella lotta contro una razza rivale, le cui mire espansionistiche (favorite dalla realizzazione di un ingegnoso macchinario per i viaggi nel tempo) metteranno addirittura in pericolo la Terra e i suoi ignari abitanti. Sarà quindi compito del protagonista del gioco eseguire una serie di missioni volte al mantenimento dell'ordine, che dovrà essere perseguito con il completamento di diversi obiettivi parziali. Ciascuna delle missioni richiederà infatti l'espletamento di compiti specifici, che andranno dal reperimento dei pezzi di ricambio per la propria astronave all'abbattimento di elicotteri da guerra statunitensi posti a guardia della famosa Area 51, passando per l'eliminazione dei cannoni di terra della base segreta in questione e per la liberazione di un numero prefissato di innocui esserini alieni dalle grinfie del nemico (che vorrebbe trasformarli in spietate macchine da guerra). Queste eroiche imprese avranno luogo all'interno di scenari visualizzati da una telecamera posta alle spalle del protagonista, esattamente come accade in **Tomb Raider** e **Spyro the Dragon**; in **Attack of the Saucerman** sarà però possibile variare la distanza tra il teleobiettivo virtuale e il vivo dell'azione, che potrà essere inquadrata dalla distanza più congeniale ai gusti dell'utente. Esaurite le premesse,

giunge come sempre il momento di esaminare il gioco nel dettaglio, ed è qui che cominciano a far capolino i primi problemi. Il motore tridimensionale deputato al calcolo e alla visualizzazione degli scenari è infatti decisamente debole, tanto da consentire l'utilizzo di un numero assai limitato di poligoni ulteriormente sviliti da *texture* scialbe, banchi di nebbia situati a pochi metri dal naso del personaggio principale e contorni confusi e sfocati per la maggior parte degli oggetti in movimento; le animazioni, dal canto loro, sono imprecise e palesemente carenti in fluidità e dettaglio, così come risultano qualitativamente insufficienti gli sporadici effetti speciali e gli elementi grafici di contorno. Le cose non migliorano purtroppo per quanto riguarda il sonoro, generalmente piatto e talvolta addirittura irritante, mentre la struttura di gioco risente di qualche difetto di troppo, per giunta difficilmente perdonabile. Il problema più fastidioso risiede nella cronica imprecisione del sistema di controllo, a cui non riesce a porre rimedio nemmeno l'utilizzo dello *stick* analogico del Dual Shock; l'indisponente tendenza del protagonista a seguire in modo approssimativo gli *input* impartiti dal giocatore (siano essi relativi ai salti, al semplice movimento o alla pressione del grilletto delle armi) rende tra l'altro frustranti parecchi passaggi concettualmente semplicissimi, la cui ripetizione forzata non gioca certo a favore del divertimento globale. Questo dettaglio tutt'altro che trascurabile, inoltre, rende difficoltoso il posizionamento di **Attack of the Saucerman** nella fascia di mercato idealmente destinata ai più piccoli che, pur trovandosi di fronte un prodotto dal livello di difficoltà non proprio irresistibile, potrebbero essere indispettiti dagli ostacoli imprevisti generati dalla frequente assenza di un controllo adeguato sulle azioni del protagonista. La varietà dei livelli, tanto per rimanere nel merito delle osservazioni negative, non è certo esemplare, mentre potrebbero essere visti sotto un'ottica più positiva i caricamenti piuttosto veloci e gli ingombri ridotti dei salvataggi sulle *memory card* (pari ad un solo blocco sui quindici contenuti all'interno delle schede standard).

L'ACCOGLIENZA NON È DELLE MIGLIORI PRESSO L'AREA 51...

Erik Pede

VOTO **50%**

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come mestiere

Gruppo Editoriale Futura S.p.a.
sede legale: Via XXV Aprile,13 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Capitale Sociale Lire 1.500.000.000.=i.v.

Bilancio al 31 dicembre 1998

Pubblicazione in adempimento e secondo le modalità della legge n.650 del 23 dicembre 1996

STATO PATRIMONIALE ATTIVO	**31-12-1998**	**31-12-1997**
B) Immobilizzazioni:		
I - Immobilizzazioni immateriali		
1) Costi di impianto e di ampliamento	17.593.644	3.540.000
2) Costi di ricerca,di sviluppo e di pubblicità	0	0
3) Diritti di brevetto industriale e dell'ingegno	0	0
4) Concessioni, licenze, marchi e diritti simili	8.639.124	11.105.251
5) Avviamento	220.000.000	330.000.000
6) Immobilizzazioni in corso e acconti	0	0
7) Altre	277.014.649	128.925.753
Totale	**523.247.417**	**473.571.004**
II - Immobilizzazioni materiali		
1) Terreni fabbricati	4.283.430.024	4.441.400.157
2) Impianti e macchianario	111.165.200	40.404.554
3) Attrezzature industriali e commerciali	1.309.024	2.062.500
4) Altri beni	459.114.158	692.952 834
5) Immobilizzazioni in corso e acconti		
Totale	**4.855.018.406**	**5.176.820.045**
II - Immobilizzazioni finanziarie		
1) Partecipazioni in:		
a) imprese controllate	19.600.000	19 600.000
b) imprese collegate	259.702.044	49 012.044
c) imprese controllanti	0	0
d) altre imprese	0	0
2) Crediti:		
a) verso imprese controllate entro 12 mesi	20.000.000	0
verso imprese controllate oltre 12 mesi	0	20.000.000
b) verso imprese collegate	0	0
b) verso imprese	0	0
d) verso altri esigibili oltre l'esercizio successivo	0	0
3) Altri titoli	0	0
4) Azioni proprie	0	0
Totale	**299.302.044**	**88.612.044**
Totale Immobilizzazioni (B)	**5.677.567.867**	**5.739.003.093**
C) Attivo circolante:		
I - Rimanenze.		
1) Materie prime, sussidiarie e di consumo	1.864.001.413	1.657.902.175
2) Prodotti in corso di lavorazione e semilavorati	0	0
3) Lavori in corso su ordinazione	0	0
4) Prodotti finiti e merci	14.853.023.276	15.262.309.778
5) Acconti		
Totale	**16.717.024.689**	**16.920.211.953**
II - Crediti:		
1) Verso clienti esigibili entro 12 mesi	16.330.045.030	17.969.592.825
2) Verso imprese controllate	0	0
3) Verso imprese collegate entro 12 mesi	62.413.706	53 065.706
4) Verso controllanti	0	0
5) Verso altri esigibili entro 12 mesi	5.724.140.512	4.046.493.226
Verso altri esigibili oltre 12 mesi	998.844.635	1.567.855.316
Totale	**23.115.443.883**	**23.637.007.073**
III - Attivit^ finanziarie che non costituiscono immobilizzazioni:		
1) Partecipazioni in imprese controllate	0	0
2) Partecipazioni in imprese collegate	0	0
3) Partecipazioni in imprese controllanti	0	0
4) Altre partecipazioni	0	0
5) Azioni proprie	0	0
6) Altri titoli	0	0
Totale	**0**	**0**
IV - Disponibilità liquide:		
1) Depositi bancari e postali	28.418.260	16 560.058
2) Assegni	463.292	0
3) Denaro e valori in cassa	3.829.157	13.651.685
Totale	**32.710.709**	**30.211.743**
Totale Attivo circolante (C)	**39.865.179.281**	**40.587.430.769**
D) Ratei e risconti		
1) disagio su prestiti	0	0
2) vari	1.409.643.384	2.197.174.799
Totale Ratei e risconti (D)	**1.409.643.384**	**2.197.174.799**
Totale Attivo (A+B+C+D)	**46.952.390.532**	**48.523.608.661**

STATO PATRIMONIALE PASSIVO		
A) Patrimonio netto:		
1) Capitale	1.500.000.000	400.000.000
2) Riserva da sovrapprezzo azioni	0	0
3) Riserva di rivalutazione	0	0
4) Riserva legale	80.817.646	80 000.000
5) Riserva per azioni proprie in portafoglio	0	0
6) Riserve statutarie	0	0
7) Altre riserve	1.528.102.015	2.612.566.747
8) Utili (perdite) portati a nuovo	0	0
9) Utile (perdita) dell'esercizio	(98.998.582)	16.352.914
Totale Patrimonio netto (A)	**3.009.921.079**	**3.108.919.661**
B) Fondi per rischi e oneri:		
1) Fondi di trattamento di quiescenza ed obblighi simili	0	0
2) Fondi per imposte	0	0
3) Altri	0	0
Totale Fondi per rischi e oneri (B)	**0**	**0**
C) Trattamento di fine rapporto di lavoro subordinato	**708.440.091**	**515.681.946**
D) Debiti:		
1) Obbligazioni	0	0
2) Obbligazioni convertibili	0	0
3) Debiti verso banche entro 12 mesi	14.783.491.873	12.409.939.020
Debiti verso banche oltre 12 mesi	2.727.200.000	3.000.000.000
4) Debiti verso altri finanziatori entro 12 mesi	17.045.204	0
Debiti verso altri finanziatori oltre 12 mesi	800.000.000	800.000.000
5) Acconti entro 12 mesi	4.657.522.065	5.517.852.146
6) Debiti verso fornitori esigibili entro 12 mesi	18.058.471.585	21.097.984.685
7) Debiti rappresentati da titoli di credito	0	0
8) Debiti verso imprese controllate	9.100.000	9.100.000
9) Debiti verso imprese collegate	0	0
10) Debiti verso controllanti	0	0
11) Debiti tributari esigibili entro 12 mesi	989.224.559	573.813.351
Debiti tributari oltre 12 mesi	42.295.500	93.877.000
12) Debiti verso istituti di previdenza e sicurezza sociale entro 12 mesi	281.612.380	264.177.933
13) Altri debiti esigibili entro 12 mesi	615.912.578	428.586.322
Totale Debiti (D)	**42.981.875.744**	**44.195.330.457**
E) Ratei e risconti		
1) aggio sui prestiti	0	0
2) vari	252.153.618	703.676.597
Totale Ratei e risconti (E)	**252.153.618**	**703.676.597**
Totale Passivo (A+B+C+D+E)	**46.952.390.532**	**48.523.608.661**
CONTI D'ORDINE		
Sistema improprio degli impegni	165.755.732	77.583.170
Sistema improprio dei rischi	0	200.000.000
Totale	**165.755.732**	**277.583.170**

CONTO ECONOMICO	**31-12-1998**	**31-12-1997**
A) Valore della produzione:		
1) Ricavi delle vendite e delle prestazioni	42.730.498.338	50.753.308.919
2) Variazione delle rimanenze di prodotti in corso di lavorazione, semilavorati e finiti	(409.286.502)	4.427.110.210
3) Variazione dei lavori in corso su ordinazione	0	0
4) Incrementi di immobilizzazioni per lavori interni	0	0
5) Altri ricavi e proventi	1.782.965.067	3.674.962.009
Totale Valore della produzione (A)	**44.104.176.903**	**58.855.381.138**
B) Costi della produzione:		
6) Per materie prime, sussidiarie, di consumo e di merci	6.671.012.124	6.602.492.383
7) Per servizi	26.574.908.885	36.828.583.076
8) Per godimento di beni di terzi	3.981.513.223	6.936.016.477
9) Per il personale:		
a) Salari e stipendi	3.309.777.463	2.886 568.479
b) Oneri sociali	1.101.162 603	1.048.209.376
c) Trattamento di fine rapporto	233.898.603	201.339.023
d) Trattamento di quiescenza e simili	0	0
e) Altri costi	0	0
10) Ammortamenti e svalutazioni		
a) Ammortamento delle immobilizzazioni immateriali	213.119.988	268.961.907
b) Ammortamento delle immobilizzazioni materiali	590.625.428	682 340.480
c) Altre svalutazioni delle immobilizzazioni	0	0
d) Svalutazione dei crediti e delle disponibilità liquide	56.814.173	136.981.946
11) Variazioni delle rimanenze di meterie prime, sussidiarie di consumo e merci	(206.099.238)	552.308.955
12) Accantonamenti per rischi	0	0
13) Altri accantonamenti	0	0
14) Oneri diversi di gestione	151.041.066	1.282.694 299
Totale Costi della produzione (B)	**42.677.774.318**	**57.426.496.401**
Differenza tra valore e costi della produzione (A-B)	**1.426.402.585**	**1.428.884.737**
C) Proventi e oneri finanziari:		
15) Proventi da partecipazioni	0	0
16) Altri proventi finanziari:		
a) da crediti iscritti nelle immobilizzazioni	0	0
a1) da imprese controllate	0	0
a2) da imprese collegate	0	0
a3) da controllanti	0	0
a4) altri	0	0
b) da titoli nelle immobilizzazioni che non costituiscono partecipazioni	0	0
c) da titoli iscritti nell'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	0	0
d) proventi diversi dai precedente		
d1) da imprese controllate	0	0
d2) da imprese collegate	0	0
d3) da imprese controllanti	0	0
d4) altri	165.797.161	298.977.601
17) Interessi e altri oneri finanziari:		
a) da imprese controllate	0	0
b) da imprese collegate	0	0
c) da controllanti	0	0
d) altri	1.421.238.256	1.450.673.424
Totale Proventi e oneri finanziari (15+16-17)	**(1.255.441.095)**	**(1.151.695.823)**
D) Rettiffiche di valore di attività finanziarie:		
18) Rivalutazioni:		
a) di partecipazioni	0	0
b) di immobilizzazioni finanziarie che non costituisono partecipazioni	0	0
c) di titoli iscritti all'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	0	0
19) Svalutazioni:		
a) di particpazioni	0	0
b) di immobilizzazioni finanziarie che non costituisono partecipazioni	0	0
c) di titoli iscritti all'attivo circolante che non costituiscono partecipazioni	0	0
Totale delle Rettiffiche (18-19)	**0**	**0**
E) Proventi e oneri straordinari:		
20) Proventi vari	563.006.219	0
21) Oneri vari	201.058.411	0
Totale delle partite straordinarie (20-21)	**361.947.808**	**0**
Risultato prima delle imposte (A-B-C-D-E)	**532.909.298**	**277.188.914**
22) imposte sul reddito dell'esercizio	631.907.880	260.836.000
23) utile (perdita) dell'esercizio	(98.998.582)	16.352.914

PROSPETTO DI DETTAGLIO DELLE VOCI DEL BILANCIO DI ESERCIZIO AL 31-12-1998

(pubblicato ai sensi dell'art.1, comma 33, del D.L. 23 ottobre 1996, n.545 convertito con legge 23 dicembre 1996 n.650)

Ricavi delle vendite e delle prestazioni		
Ricavi della vendita di copie	25.887.763.913	
di cui per abbonamento		1.515.318.318
Ricavi della vendita per spazi pubblicitari	9.903 784.123	
Costi per servizi		
Lavorazioni presso terzi	14.598.738.124	
Agenzie di informazione	49.141.659	

SuperTrix

a cura di Erik Pede

3 EXTREME

CODICI SEGRETI

Per inserire i seguenti codici dovrete portarvi sulla schermata del menu principale, evidenziare la voce *Memory Card* e premere la croce direzionale verso destra per accedere al menu *Codes*.

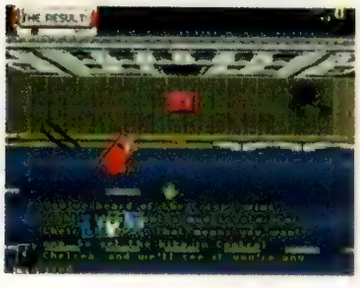
bink: il miglior atleta sullo skateboard, con statistiche pari al 97%.
geep: il miglior atleta sulla bicicletta, con statistiche pari al 97%.
nyub: il miglior atleta sui pattini, con statistiche pari al 97%.
redline: accesso all'automobile rossa.
blueline: accesso all'automobile blu.
whiteline: accesso all'automobile bianca.
astromen: accesso a tutti gli atleti alieni.
voyeur: accesso a tutti i tracciati della modalità Exhibition.
xxyto: accesso a tutti i tracciati della modalità Freestyle.
dominique: accesso al personaggio segreto Dominique (pattinatore).
lugnut: accesso al personaggio segreto "non-morto" Lugnut (skateboard).
tp: accesso al personaggio segreto TP (mummia ciclista).

GTA: LONDON 1969

PASSWORD SEGRETE

Inserendo i seguenti codici al posto del proprio nome sulla schermata di selezione del personaggio sarà possibile attivare un buon numero di utilissimi trucchi, esattamente come accadeva nel primo **GTA.**

TOOLEDUP: tutte le armi, munizioni al completo, buono per l'uscita di prigione, armatura di terzo livello.
SIDEBURN: moltiplicatore bonus di quinto livello.
DONTMESS: tutte le armi, munizioni al completo, lanciafiamme illimitato, mitragliatrice illimitata, buono per l'uscita di prigione, armatura di terzo livello.
HAROLDHAND: apertura di tutti i livelli, tutte le armi, munizioni al completo, lanciafiamme illimitato, mitragliatrice illimitata, buono per l'uscita di prigione, armatura di terzo livello, coordinate su schermo, 99 vite, moltiplicatore bonus di quinto livello, 9.999.990 punti.
GETCARTER: apertura di tutti i livelli, tutte le armi, munizioni al completo, lanciafiamme illimitato, mitragliatrice illimitata, buono per l'uscita di prigione, armatura di terzo livello, coordinate su schermo, 99 vite, moltiplicatore bonus di quinto livello, livello della polizia al massimo (4).



DRIVER

CODICI SEGRETI

Le seguenti combinazioni di tasti andranno inserite sulla schermata del menu principale; in caso di corretta esecuzione udirete un suono che segnalerà l'abilitazione del codice all'interno dell'apposito menu per i trucchi.

Invincibilità:
L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1

Immunità parlamentare:
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2 (le auto della polizia non potranno vedervi in questa modalità)

Ruote posteriori sterzanti
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1

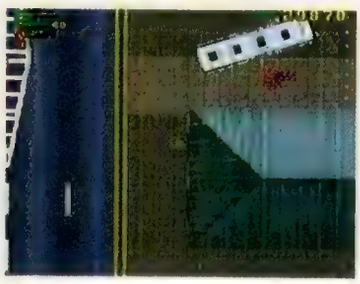
Sospensioni ammorbidite
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1

Automobili rimpicciolite
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2
(l'algoritmo di collisione terrà comunque conto delle normali dimensioni delle auto)

Schermo rovesciato
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1

Schermata dei crediti
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1

MAYFAIR: apertura dei primi due livelli.
PENTHOUSE: apertura dei primi tre livelli.
READERWIFE: apertura di tutti i livelli.
FREEMANS: apertura di tutti i livelli, tutte le armi, munizioni al completo, lanciafiamme illimitato, mitragliatrice illimitata, buono per l'uscita di prigione, armatura di terzo livello, 99 vite, moltiplicatore bonus di quinto livello.
MCVICAR: 99 vite.
BIGBEN: 9.999.990 punti.
SWEENEY: coordinate su schermo.
OLDBILL: livello della polizia al massimo (4).
GRASS: eliminazione della polizia.



EVIL ZONE

COSTUMI AGGIUNTIVI

Ogni volta che terminerete il gioco con un determinato personaggio, il combattente in questione acquisirà il suo costume aggiuntivo. Quest'ultimo sarà poi utilizzabile nella modalità *Battle* per un solo giocatore o negli scontri con due giocatori umani.

GIOCARE COME BOSS

Per poter utilizzare Boss dovrete terminare la modalità *Story* con almeno tre personaggi diversi.

ACCESSO ALL'ARENA SEGRETA

Anche in questo caso dovrete utilizzare tre personaggi diversi e completare la modalità *Story* con ciascuno di essi.

GIOCARE COME IHADURCA

Il personaggio segreto Ihadurca sarà reso disponibile dopo il completamento della modalità *Story* con Setsuna.

ANIMAZIONI DI VITTORIA

Ogni personaggio che riuscirete a sconfiggere nella modalità *Story* vi permetterà di avere sette nuove animazioni per la vittoria.

APE ESCAPE (JAP)

AUTOMOBILE BOMBA RADIOCOMANDATA

Un metodo decisamente poco ortodosso per liberarsi delle scimmie più ostinate consiste nell'avvicinarle con l'automobilina radiocomandata e poi colpire la stessa con il bastone stordente. L'esplosione che seguirà sarà senz'altro molto soddisfacente...

TRUCCO SALVAVITA

Se vi dovesse capitare di precipitare in un burrone, premete immediatamente il tasto ST e selezionate la voce *Exit*; in questo modo verrete riportati alla *Time Station* con lo stesso numero di vite che avevate prima di cadere dal precipizio.

TUNNEL SEGRETO

Nel secondo livello della sezione *Thick Jungles* spingete in basso il segnale di stop e scoprirete un tunnel abilmente nascosto dai programmatori del gioco.

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

DISPONIBILE
USA - PAL

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078

PSX JAP		PSX USA		PSX PAL	
GRAN TURISMO 2	149.000	LUNAR COLLECTION E.	169.000	SILENT HILL	99.000
GEPPY X	179.000	STAR OCEAN	TEL.	SYPHON FILTER	99.000
THE KING OF FIG. 98	149.000	SOUL REAVER	129.000	SOUL REAVER	109.000
GUNGAGE	149.000	SILENT HILL	129.000	BLOODY ROAR 2	99.000
SUPER ROBOT FINAL F	179.000	QUAKE 2	119.000	STREET FIGHTER ALPHA3	99.000
DR. SLUMP & ARALE	149.000	CARMAGEDDON 2	119.000	TAI FU	99.000
EVIL ZONE	149.000	ARMY MEN	119.000	DIVER'S DREAMS	99.000
CAPCOM 1,2,3,4,5	149.000	MARVEL VS STREET F.	119.000	APE ESCAPE	99.000
RESIDENT EVIL 3	149.000	SPEED RACER	119.000	V RALLY 2	109.000
TENCHU 2	149.000	PARASITE EVE	139.000	DRIVER	99.000
RIDGE RACER 4	149.000	MONSTER OF MONSTER	119.000	NBA PRO 99	99.000
BLOODY ROAR 2	149.000	SUIKODEN 2	129.000	DUNGEON KEEPER 2	TEL
CIRCADIA	149.000	DINO CRISIS	TEL	STAR WARS RACER	99.000
OVER BLOOD 2	159.000	XENOGEARS	139.000	MADDEN NFL 2000	TEL
MARVEL VS STREET F.	149.000	SPORT CAR GT	119.000	NHL 2000	TEL
JAGGERNOUT	159.000	SMALL SOLDIER	119.000	COLIN MAC REA RALLY	59.000
DINO CRISIS	149.000	FINAL CONTENDER	119.000	FINAL FANTASY VII	49.000
1 ON 1	149.000	C CONTRA ADV.	119.000	MONACO GP2	99.000
MYSTIC ARK	149.000	RALLY CROSS 2	119.000	TOMB RAIDER 3	109.000
KOTOBUKI	149.000	CASTROL HONDA	119.000	PANG COLLECTION	99.000
GUNDAM C. C.	159.000	DUKE NUKEM T.T. KILL	119.000	BUBBLE BUBBLE	89.000
MICRONAUTI	149.000	ARMORED CORE 2	119.000	GLOBAL DOMINATION	99.000
METAL INTEGRAL	149.000	FINAL FANTASY VIII	TEL	WAR ZONE 2100	99.000
MACROSS VFX2	TEL.	SHADOW MADNESS	149.000	TRAP GUNNER	99.000
SPRIGGAN	149.000	MISSION IMPOSSIBLE	129.000		
GRANDIA	149.000	MONSTER RANCER 2	129.000		
RIVAL SCHOOL 2	149.000	RAYMAN 2	129.000		

USA VERSION

DISPONIBILI CD MUSICALI - MODELLINI - GUIDE
RIVISTE JAP - ACTION FIGURES- PORTA CHIAVI

Primo Piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **War Games** (£30.000), **Xenogears** (USA, £35.000), **Bloody Roar 2** (Jap, £40.000), **Silent Hill** (USA, £35.000), **Metal Gear Solid** (£40.000), **Parasite Eve** (Usa, £40.000), **Kick Off World Manager** (£15.000), **Tekken 3** (£20.000).Vendo anche 16 riviste a £40.000. Annuncio valido solo per Modena e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0347/0431559 e chiedere di Alessandro.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi in versione PAL: **Vigilante 8** e **Diablo** a £50.000 l'uno; **Tomb Raider 3** a £70.000; **GTA London 1969**, **Tomb Raider 2**, **Ace Combat 2** e **Bomberman World** (£40.000 l'uno); **FIFA '98 RTWC** a £30.000; **NHL Face Off '97** e **Die Hard Trilogy** a £25.000 l'uno. Vendo inoltre, sempre in versione PAL, **Rogue Squadron** e **Castlevania 64** per N64 a £80.000 per singola cartuccia.
Per informazioni telefonare allo 0522/658383 e chiedere di Graziano o di Max.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL: **MDK**, **Shadow Master**, **Dead or Alive**, **Bust a Move 2**, **Xevious 3D/G+**; in blocco a £150.000 oppure a £40.000 l'uno.
Per informazioni telefonare dalle 20:30 allo 0347/5018498 e chiedere di Daniele.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Gran Turismo** (JAP a £35.000), **Medievil** (£45.000) e **Spyro the Dragon** (£50.000). Per Nintendo 64 vendo **Top Gear Rally** a £30.000. Tutto come nuovo.
Per informazioni telefonare allo 0421/679364 ore pasti e chiedere di Luca.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione PAL a £30.000 l'uno: **Alien Trilogy**, **Die Hard Trilogy**, **Bust a Move 2**, **Total NBA '97**, **FIFA '98**, **Tommy Makinen Rally**, **V-Rally**, **Rayman**, **Spot Goes to Hollywood** e **Fluid**. Vendo inoltre **Il Quinto Elemento** a £50.000 e **Metal Gear Solid** a £90.000. Tutti i giochi in blocco a £400.000. I giochi sono tutti originali, completi di custodia e manuale di istruzioni. Annuncio valido solo per Bologna e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0347/5807153 e chiedere di Claudio.

VENDO per Sony PlayStation versione PAL i seguenti giochi: **Die Hard Trilogy** (£20.000), **Tekken 2** e **Crash Bandicoot** (£25.000 l'uno), **Crash Bandicoot 2**, **Tomb Raider 2** e **Bushido Blade** (£30.000 l'uno), **Alundra** (£35.000), **Tomb Raider 3**, **Crash Bandicoot 3** e **Medievil** (£ 40.000 l'uno). I giochi sono tutti completi di istruzioni ed in ottime condizioni. Vendo inoltre Super Nintendo e Master System con svariati giochi a £200.000. I giochi (per SNES e MS) e le console sono privi di confezioni, ma completamente funzionanti.
Per informazioni telefonare allo 0828/302885 ore pasti e chiedere di Francesco.

VENDO per Sony Playstation i seguenti giochi: **Metal Gear Solid**, **Tomb Raider**, **Tomb Raider 2**, **Resident Evil 2**, **Crash Bandicoot**, **Crash Bandicoot 2**, **Spyro the Dragon**, **Super Puzzle Fighter 2 Turbo**, **Final Fantasy VII**, **Kula World**, **Bust a Move 2**, **Oddworld Abe's Oddysee**, **World Cup 98**, **Armored Core**, **Treasures of the Deep**, **Tombi**, **Theme Hospital**, **Alundra**, **Duke Nukem**, **Overboard**, **Mortal Kombat Trilogy**, **Formula 1 '98**, **Skull Monkeys**, **Total NBA '98**, **Point Blank**, **Rayman**, **Moto Racer 2**, volante e pedaliera analogica *Top Drive*, tutto a £700.000.
Per informazione telefonare allo 071/54111 e chiedere di Marco.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Dark Messiah** (JAP a £50.000), **Metal Gear Solid** + demo di **GensoSuikoden 2** (JAP a £70.000), **Tenchu** (JAP a £60.000), **Bio Hazard 2** (JAP a £80.000), **The Note** (PAL a £40.000), **Bio Hazard** (JAP a £95.000), **T'ai Fu** (PAL a £70.000), tenuti in ottime condizioni (confezioni ed istruzioni originali incluse). Vendo anche accessori per la PlayStation: guanto (*the Glove* + cassetta dimostrativa + istruzioni + scatola) a £80.000, *joypad* standard a £25.000, due *memory card* a £20.000 l'una. Prezzi anche trattabili.
Per informazioni telefonare dalle 15 in poi allo 085/4152013 e chiedere di Croft.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **ISS Pro** e **Total NBA '97** a £30.000 l'uno. **V-Rally** a £35.000. **MDK**, **F1 '97**, **FIFA '98** e **Bushido Blade** a £40.000 l'uno. A chi acquista due giochi regalo **Davis Cup Tennis**. Tutti i giochi sono originali ed in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 02/48021899 e chiedere di Luca.

VENDO Sony PlayStation mod. 7502, Dual Shock, 2 *pad*, *memory card*, pistola con vibrazione e 20 giochi (tra cui **King of Fighters '98**, **Sport Racer GT**, **Chocobo Racing**, **Super Robots Wars Encyclopedia**, **Capcom Generation 4** e altri), in blocco a £650.000 trattabili, o separatamente a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0347/4325315 e chiedere di Michele.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Final Fantasy Tactics** (USA a £69.000), **Saga Frontier** (USA a £59.000), **Final Fantasy VII** (USA a £50.000), **Warcraft 2** (PAL a £39.000), **FIFA '97** (PAL a £29.000). Vendo inoltre Nintendo 64 PAL + cavo RF + **Zelda 64** (PAL) in occasione, 4 mesi di vita a £ 240.000 trattabili. Vendo numerose riviste di videogiochi in blocco e non a prezzi stracciati.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0184/689152 e chiedere di GianPaolo.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Mortal Kombat 4** (USA, £50.000), **Tenka** (PAL, £35.000), **Deathtrap Dungeon** (£50.000). Il tutto perfettamente funzionante ed originale. Sono preferibili eventuali scambi.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 0438/794336 e chiedere di Alessandro.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Total NBA '97**, **Vs**, **Broken Sword 2**, **Final Fantasy VII**, **Moto Racer 2** e altri a £45.000 cad. Spedizione in contrassegno in tutta Italia.
Per informazioni telefonare ore pasti allo 011/4524739 e chiedere di Francesco.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Tekken 2** (£ 45.000), **Actua Soccer 2** (£ 45.000), **F1 '97** (£ 50.000), **Final Fantasy VII** (£ 50.000), **Destruction Derby 2** (£ 45.000), **WipEout 2097** (£ 45.000), **Total NBA '97** (£40.000), **FIFA '97** (£30.000). Tutto il materiale è originale ed in perfetto stato.
Per informazioni telefonare ore serali allo 02/9462846 e chiedere di Marco.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Gran Turismo** (£70.000), **World Cup '98** (£40.000), **Iss Pro '98** (£60.000), **Kula World** (£40.000), **Cardinal Syn** (£30.000), **Dead or Alive** (£30.000), **Spice World** (£30.000), **Tomb Raider 3** (£80.000) e guanto digitale analogico (£70.000).
Per informazioni telefonare allo 0734/901309 e chiedere di Roberto.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Test Drive 4** (£44.000), **Tomb Raider 2** (£58.000), **Resident Evil 2** (£70.000), **FIFA '98** (£66.000). I giochi sono praticamente nuovi e completi del proprio manuale di istruzioni. Solo Roma e provincia.
Per informazioni telefonare ora di cena allo 06/52310138 e chiedere di Marco.

AVENGER TRADING

PROFESSIONISTI DEGLI ACCESSORI

RISERVATO ai RIVENDITORI

CERCASI AGENTI - DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

REMOTE STATION

e le distanze non sono più un limite

DISPONIBILE VERSIONE VIBRANTE

PLAYSTICK

8 COMBINAZIONI POSSIBILI

UPGRADE per DUAL SHOCK™ e DOUBLE SHOCK

solidi e trasparenti

1M

8M

MEMORY CARD

in varie colorazioni
solide e trasparenti

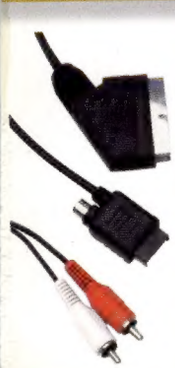
solidi e trasparenti
in varie colorazioni

STANDARD JOYPAD

PANTHER GUN

DOUBLE SHOCK

in varie colorazioni



RGB SCART CABLE
2 AUDIO + 1 VIDEO

RGB SCART CABLE

LINK CABLE

EXTENSION CABLE

AVENGER TRADING s.a.s. Via Roma, 53 • 35122 PADOVA • [ITALY]
Tel: 049-8752689[4 r.a.] • Fax: 049-8755048[2 r.a.]

SCORDO GIANLUCA CREATIONS

TUTTI I MARCHI, FOTO E LOGHI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA, APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

VENERDÍ 17 SETTEMBRE

© Copyright 1999, Game Channel S.p.A. - All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

LANCIO MISSIONE GAME NETWORK

L'unica emittente televisiva europea specializzata in videogames e multimedia entertainment.

Game Network trasmette gratuitamente, anche per gli abbonati D+ e Stream, 24 ore al giorno via Eutelsat: sintonizzate il vostro ricevitore digitale!

Via Hot Bird Eutelsat

Eutelsat Hotbird 4 - 13° est
Frequency: 12,673GHz
Polarisation: Vertical
Symbol Rate: 27500
FEC: 3/4

Game Network trasmette in diretta anche su Internet con possibilità di scelta on-demand dei programmi ed una speciale area interattiva.

GAME NETWORK®

DIGITAL TELEVISION

www.gamenetwork.it®